CLUB

ISSN 0188-7610

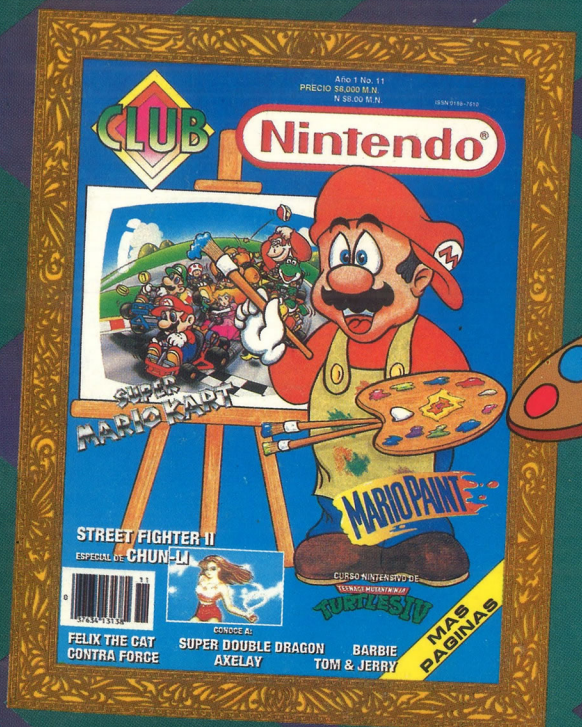
Nintendo®

EDICION ESPECIAL CON LOS NUMEROS 10, 11 Y 12

PRECIO N$ 25.00 M.N.

01

0 10722 85646 5



En esta época,

la diversión viene de volada

El Canal de las Estrellas

EN FAMILIA CON CHABELO

DOMINGO 7 DE LA MAÑANA

EDITORIAL

La respuesta en cartas a Club Nintendo ha sido mucho mayor a la que esperábamos. Hemos tratado de contestar las más posibles dentro de la revista, especialmente cuando la misma pregunta se repite, lo que nos indica que es de interés general.

Para poder clasificar más fácil y rápido tus cartas, ayúdanos de la siguiente forma cuando escribas a Club Nintendo:

PON TITULOS: Indica dentro de tu carta a cuál sección se dirige (Dr. Mario, S.O.S., Mariados, Récords, etc.) Dentro de ese título incluye todo lo que a él se refiera.

RECORDS: Detrás de cada foto incluye tu nombre, el nombre del juego y los puntos, tiempo o récord logrado.

S.O.S.: Cuando mandes un truco, tip o secreto compruébalo tú mismo antes de escribirlo. Hemos recibido cientos de trucos, passwords y claves que no funcionan. Si son passwords escríbelos con letra clara y sin tachones.
* Si crees que el secreto que nos mandas es muy bueno y TU LO DESCUBRISTE, pon un asterisco para que nosotros lo analicemos y le demos un lugar especial.

MARIADOS: Pon claramente el nombre del juego, nivel y una descripción clara de tu pregunta, y así continúa haciéndolo con las demás secciones.

En Club Nintendo seguimos trabajando muy duro para hacer la revista que te gusta.

SUMARIO

POSTER EN PAGINAS CENTRALES

DR. MARIO → → → → → → → → → → 4
RETOS DE MARIO → → → → → → → → 11
RECORDS → → → → → → → → → → 19

NINTENDO

CURSO NINTENSIVO:
The Simpsons -Bart vs. The World- 6
Ninja Gaiden III → → → → → → → → 42

ANALIZANDO A:
Power Blade 2 → → → → → → → → → 20
Adventure Island 3 → → → → → → → 22

SUPER NINTENDO

CURSO NINTENSIVO:
Contra III -The Alien Wars- → → → → 12

GAME BOY

LOS GRANDES DE GAME BOY → → 47
LOS GRANDES DE NINTENDO → → 21
MARIADOS → → → → → → → → → → 27
S.O.S. → → → → → → → → → → → 30
¿Qué hay dentro de...? → → → → → 34
ESTE MES LLEGALE A: → → → → → 36
LOS LECTORES OPINAN → → → → 44
STREET FIGHTER II → → → → → → 38
LA BOLA DE CRISTAL → → → → → 45
RESET → → → → → → → → → → → 48

CLUB NINTENDO
Año 1 No. 10 Septiembre 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: SPOT/ AXY

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/ 432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

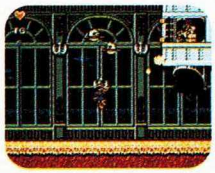
Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

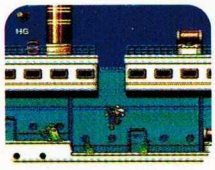
(c) 1992 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

En este caso sólo hay un pato que no puede meter la pata.



Ojo con los huevos voladores de Picacero, pueden dejarte frito para siempre.



Desde la fortaleza flotante del crimen de Picacero el peligro llega en oleadas.

Será mejor que te muevas rápido porque estas tortugas son todo menos lentas.

F.O.W.L. ha convertido St. Canard en un paraíso del crimen. La misión del pato Darkwing es que los culpables paguen el pato. ¿Sencillo? Para nada. Hay 7 peligrosos niveles donde archi-enemigos como Picacero, Quackguasón y Mega Volt le esperan para desplumarlo. Sin tu ayuda está perdido, así que ¡éntrale al caso hoy mismo!

CAPCOM®

Licensed by Nintendo® for Play on the
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Darkwing Duck © Disney. © 1992 CAPCOM USA, INC. Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo of America, Inc.

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

¡Hola amigos! Tengo 16 años y soy muy aficionado al Nintendo.Quiero darles unas sugerencias para mejorar un poquito la revista: que aumenten las páginas de su sección Dr. Mario para que nos den más oportunidad de que contesten nuestras preguntas; que hablen más de lo nuevo que de lo clásico; que hablen mucho del Street Fighter II y que pongan un Curso Nintensivo de Ninja Gaiden 3,que es el único Ninja Gaiden que me falta acabar.

Hiram Guerrero T.
Monterrey, N.L.

Aunque no ampliamos la sección de Dr. Mario, sí estamos iniciando una nueva sección donde nuestros lectores opinarán sobre diversos temas. Es muy difícil dar gusto a todos nuestros lectores, porque así como tú nos pides que hablemos de lo nuevo también recibimos cartas como la de Salvador Huerta Corichi que nos pide que hablemos más de los clásicos. Nos esforzamos, como lo hemos dicho antes, por establecer un balance de los 3 sistemas entre clásico y nuevo, de acuerdo a lo que nos solicitan en cartas como la tuya.

En este número también incluímos la primera parte de lo que puede ser un Minicurso Nintensivo con algunos tips y estrategias de Ninja Gaiden 3, uno de los grandes clásicos, porque al igual que tú muchísimos de nuestros lectores nos lo han solicitado. Este fabuloso título de TECMO está a punto de convertirse en un auténtico juego de colección por sus avanzados gráficos para NES, por ser el tercero de la serie y sobre todo porque ya no hay muchos a la venta y no saldrá nuevamente.

Si no lo tienes, te recomendamos que lo adquieras. Es uno de los más grandes clásicos.

Desde que compré el primer número quise escribir, pero más vale tarde que nunca. Quería comentarle a sus agentes secretos AXY y SPOT que vi en una revista americana que traía este código KVEPXGGS para el videojuego de Double Dragon III The Sacred Stones, y este cartucho no tiene passwords ¿o sí? Esta clave sirve para tener 236 puntos de energía con Billy y quería preguntarles cómo consigo esta clave o cómo ponerla.

Milton Tovar Mendoza
Izcalli del Valle, Edo. de Méx.

Ya hemos recibido muchas cartas de lectores confundidos como tú porque no encuentran cómo ingresar los passwords en los cartuchos de Mario, Battletoads o Double Dragon, y realmente no se lo pones al juego sino a un adaptador llamado Game Genie que pones dentro de tu Nintendo y al cual metes cualquier cartucho de NES. Este adaptador sirve, de acuerdo a las claves que metas, para ser invencible, tener todas las armas, tener súper salto... en fin, para empezar

-y terminar- "tramposamente" cualquier juego.
La verdad es que a nosotros nos parece curioso el aparato pero le quita todo el chiste al juego ¿qué caso tiene terminar un juego con trampa?¿no crees?

SPOT Arty

Nosotros somos Sergio Alejandro de 14 años, Fernando de 12 años y Fernando de 15 años de edad. Estamos seguros que Club Nintendo durará mucho por lo buena.
Nos enteramos que próximamente saldría a la venta Street Fighter Champion Edition, en el que puedes escoger a los 12 personajes y además puedes escoger al mismo peleador (Ken vs. Ken) ¿Cuál es la verdad?
Por último, queremos saber qué significa Nintendo.

Sergio Alejandro Moreno
Fernando Moreno Morán
Fernando Galán Borja
Puebla, Pue.

En nuestro número anterior y en el número especial S.O.S. publicamos cómo hacer para escoger al mismo peleador. De hecho nosotros probamos este truco en el cartucho japonés (nosotros tenemos Súper Famicom) y una vez que lo vimos nos comunicamos con Capcom para saber si esta clave también funcionaría en el cartucho americano -que por cierto todavía no salía a la venta en ese entonces- y nos confirmaron que sí.
Después vimos que sí salía el truco aunque ya no se necesitaba presionar los 2 últimos botones. Por cierto que en lugar de indicar flechas así ↑↓ publicamos con signos de admiración ¡ ! para señalar la dirección de la flecha.
Nintendo existe desde hace más de 100 años y siempre ha producido y comercializado juegos de azar, barajas, etc. Las traducciones que encontramos más adecuadas son "DEJASELO AL CIELO" o "QUE SEA LO QUE DIOS QUIERA".

Les quiero decir que su revista #7 no fue de mi agrado porque no tiene información. Me refiero a que en las secciones La Bola de Cristal, El Control de los Profesionales y Qué hay dentro de.. no es posible que las hagan de una sola página porque es muy poco espacio. Por ejemplo, la sección de La Bola de Cristal necesita por lo menos 4 páginas; sé que es difícil llenar varias páginas pero si no lo hacen la revista va a caer en un estado monótono.
Se despide su viejo amigo

Pablo Vazquez M.
Texmelucan Pue.

Gracias por tus sugerencias. Estamos seguros que el número anterior (9) con toda la información del Consumer Electronic Show de Chicago ha sido el número que más te ha gustado.
Queremos comentarte que la sección La Bola de Cristal habla de los juegos que se encuentran en preparación y de los que todavía no hay mucha información, además de que seguramente, si el juego es bueno, le daremos una página completa (Analizando a:, Información SúperNESesaria o Un Vistazo a:).
En este número incluimos nuevamente 2 páginas de la sección ¿Qué hay dentro de...? con una entrevista a Shigeru Miyamoto, creador de Mario. Consideramos tu sugerencia al igual que las de tantos lectores que nos piden que ampliemos las secciones, que incluyamos más Cursos Nintensivos, etc.

Tengo 15 años y desde chico he aprendido a dibujar diferentes personajes entre los que están Mario, Luigi, Seta, Honguito y Rey Koopa. Aquí les mando este dibujo que hice para la carpeta de mi escuela.

Jonathan Godoy Nava
México, D.F.

Como podrán darse cuenta el talento de Jonathan es sorprendente, por eso lo invitamos a que nos dibujara la portada de la edición especial con "Los 3 primeros números" de Club Nintendo.

CURSO Nintensivo

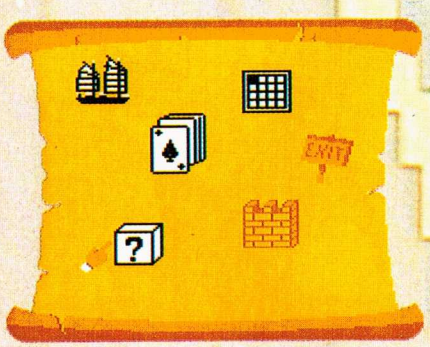
Seguramente estabas esperando este curso para poder terminar el cartucho del famoso personaje de las caricaturas. Las aventuras de Bart en esta ocasión te encantarán. Esta es la historia: Todo mundo creía que Bart había ganado el concurso de dibujo legalmente, pero ignoraban que se trataba de una trampa de Mr. Burns para deshacerse de los Simpsons. El premio del concurso consiste en un viaje alrededor del mundo, donde Bart debe buscar tesoros marca Krusty. ¿Listos?, pues hagamos nuestras maletas y acompañemos a nuestro amigo.

CONTROLANDO A BART

izq, der	Bart se mueve a los lados
abajo	Bart se agacha
arriba	Bart puede escalar
B	Dispara cuando tienes municiones
A	Brincar (entre más tiempo lo dejes presionado más alto brinca).
A y después B	Súper Salto (es indispensable que lo domines para salir triunfante).

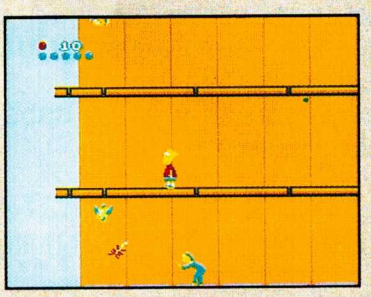
IMPLEMENTOS:

Gran diamante: Una vida
Vaso de jugo: Recupera energía
Pequeño diamante: 100 puntos
Caras Krusty: 15 te dan una vida
Cabeza de Jebediah: Invisibilidad momentánea
Bartman: Para que Bart vuele y alcance objetos a grandes alturas. Para volar presiona A, y si quieres volar más rápido oprime A y B.



CHINA

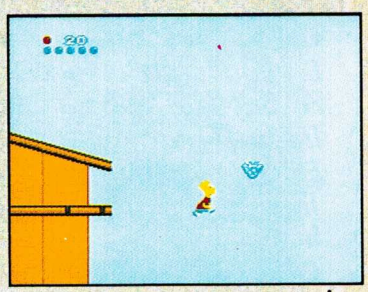
Aquí es importante hacer el mayor número de vidas para salir victorioso en los siguientes niveles. En cada escena deberemos localizar un objeto Krusty si es que deseamos acabarlo.

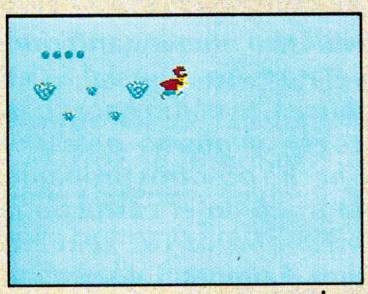


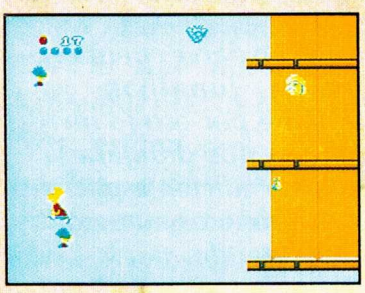
1.- JUNK

Si escalas por los mástiles del barco, en las orillas de estos encontrarás implementos como diamantes pequeños, municiones y vasos de jugo, pero cuidado con los chinos lanza cohetes y con las gaviotas que rondan por ahí.

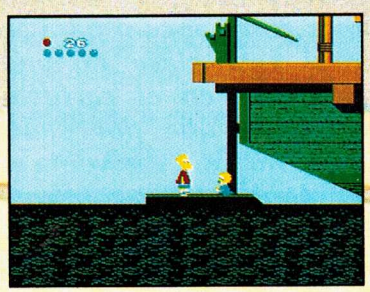
En esta escena encontrarás una gran cantidad de vidas que te ayudarán a terminar este cartucho. **a)** Al empezar dirígete a la derecha y verás una vida. **b)** Con un súper salto obtendrás otra vida en la parte alta del primer mástil. **c)** Cerca de donde tomas los 2 Bartman existe otro más. **d)** En la parte superior izquierda de la escena hay 2 vidas. **e)** También en la parte alta del primer mástil hay una vida que sólo podrás tomar como Bartman.


b


d



Para tomar los Bartman brinca sobre el símbolo de "Exit" y mantente cerca de la orilla de la pantalla.



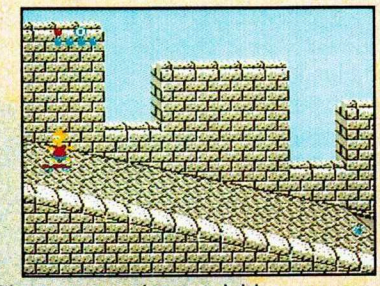
Tesoro Krusty: Krusty Toy Junk

Una vez que hayas tomado los 2 Bartman baja a la parte que indica la foto; ahí, al tocar a Maggie, obtendrás el tesoro Krusty. Trata de hacerlo rápido para también tomar las vidas.

THE SIMPSONS BART VS. THE WORLD

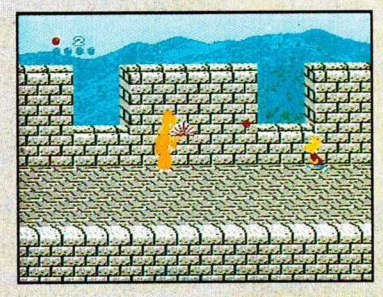
2.- GREAT WALL

Siempre que pases por la puerta, al salir mueve el control hacia abajo para no tropezar con los turistas que hay en el camino, los cuales te restarán energía.



Si se te pasa algo no olvides que puedes regresarte parando primero a Bart y después moviendo el control hacia atrás; esto es muy útil por si tropiezas antes de llegar a una rampa, ya que necesitas llegar a ella con algo de impulso.

Si llegaste a olvidar algo puedes regresarte toda la escena por la puerta de arriba.



Tesoro Krusty: Great Krusty Stone Statue
En el primer descenso estará Lisa parada en un mirador y debes tocarla (oirás un sonido si lo lograste); entonces, en el segundo descenso después del segundo salto con rampa, aparecerá la estatua de Krusty en otro mirador.
Enemigo Chino: "Fu Manchu Burns".
Trata de pegarle en la cara con tus municiones cuando cierre su abanico. Para evitar ser golpeado por lo que te avienta, muévete de lado a lado y no te preocupes por tus tiros, pues si se acaban caerá otra bolsa.

POLO NORTE

La búsqueda de tesoros lleva a Bart y a su familia a la remota región del Polo Norte; no será nada fácil pasarla, ya que los nativos juran haber visto rondando un ser mitad bestia-mitad Burns.

3.- ICE CAVE

Cuando caigas al gran precipicio de esta caverna, lo primero que debes hacer es dispararle al hielo donde se encuentran los Bartman (la munición está a la izquierda), así podrás tomar una vida y varios diamantes pequeños, pero no te preocupes si te quitan el poder, pues donde tomaste el primero seguirán saliendo.

Cuando llegues a la parte que indica la foto encarrérate y choca contra la pared de la izquierda 2 veces, así abrirás un camino para seguir avanzando.

Esta burbuja puede causarte serios problemas; la técnica para usarla de base es dar un salto largo (sólo con A) y hacer el control hacia la derecha, manteniendo esto al momento de caer sobre la burbuja. No olvides que debes saltar sobre ella cuando esté inflada al máximo.

Tesoro Krusty: Krusty The Snow Man
Cuando llegues a la parte en la que se ve a Marge y al muñeco de nieve, no trates de ir por él, regrésale las bolas de nieve que te arroja y cuando caiga ve por él.

4.- FROZEN RIVER

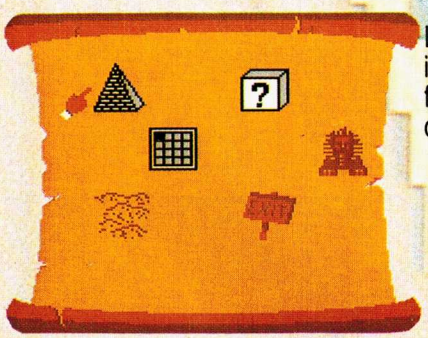
Poco hay que decir de esta escena que está formada por 4 ríos en los que flotan pequeños hielos(iceberg), sobre los cuales, para imprimirle mayor velocidad, deberás saltar; pero hay que tener cuidado porque después del segundo río hay que cambiar de iceberg. Hazlo antes de que reboten.

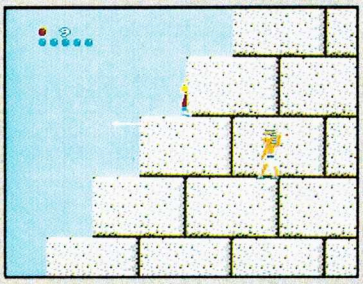
Tesoro Krusty: Krusty Ice Cube
Después del segundo río encontrarás a Lisa, quien te dará una bolsa de municiones; con este implemento tira el iglú que verás 2 pantallas más adelante y ahí estará el tesoro Krusty.

Enemigo Polo Norte: Abominable Snow Burns
Posiciónate entre las 2 primeras aberturas del hielo; si el Snow Burns aparece en la primera o en la segunda abertura, brinca en su cabeza, pero si sale en la tercera vete hacia la orilla izquierda de la pantalla. Repite esto hasta vencerlo.

EGIPTO

La búsqueda continúa ahora en la tierra de las pirámides y bajo el inclemente sol. Ramses Burns está convencido de que en su vida anterior él fue un poderoso y cruel Faraón, así que Bart se debe preparar para una desagradable y muy calurosa sorpresa.

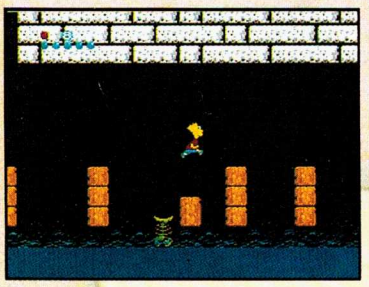




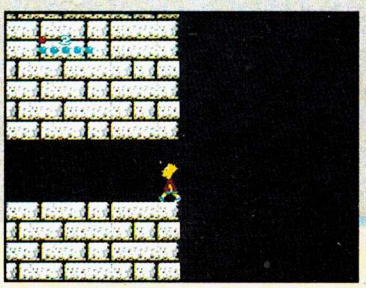
5.- GREAT PYRAMID

La entrada a esta pirámide se encuentra atravezando una pared que está en lo más alto.

Dentro de la pirámide te recomendamos el camino de la derecha; brinca a las otras bases cuando en las que estés parado se muevan hacia abajo. Cuidado con los peces verdes.



Antes de tocar el letrero de "Map" haz el control hacia arriba, así pasarás a un lugar en el que encontrarás(en la parte de arriba a la derecha) un Bartman, varias caras de Krusty y 2 vidas.

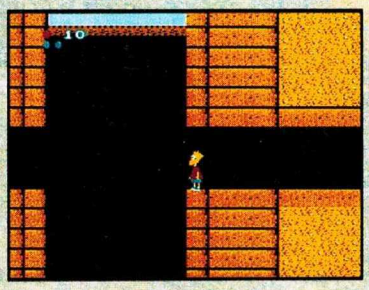


Tesoro Krusty: Krusty Mummy
Cuando llegues a las pequeñas bases, brinca a la pared de la izquierda; un poco más abajo encontrarás una pequeña cueva donde está Lisa con su saxofón, tócala y espera un momento hasta que aparezca la estatua.

Trata de mantenerte en movimiento al principio para no hundirte en la arena, luego toma la cabeza de Jebediah, que está al principio, para pasar una gran parte sin problemas.

6.- VALLEY OF THE KINGS

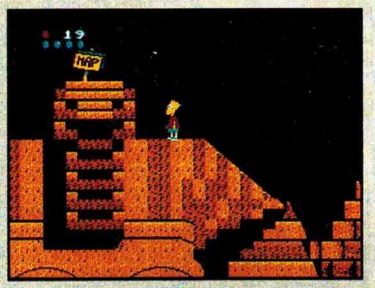
Al entrar donde está la Esfinge, dirígete a la izquierda y encontrarás un Bartman; con él trata de subir lo más que puedas para encontrar una vida; cuando se te haya acabado el poder sigue subiendo, ya sea brincando en los ladrillos o escalando; la salida se encuentra en el oído del Faraón.



Tesoro Krusty: Sand Sculpture
En el primer cuarto a la derecha (en donde caes) encontrarás a Maggie sobre unos remolinos; cuando la toques aparecerá una estatua de arena de Krusty.

7.- SPHINX

Para subir tienes que hacer lo mismo que con la Esfinge de la escena anterior, pero si vas a la derecha encontrarás un Bartman que te ayudará a subir gran parte sin ningún problema. La salida de esta escena se encuentra en la parte alta de la Esfinge.

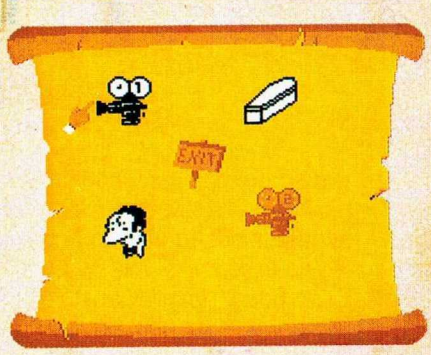


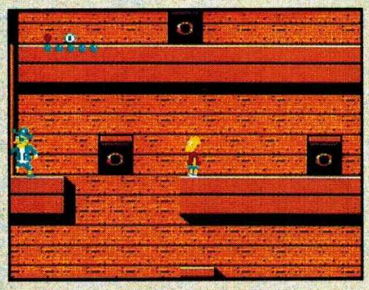
Tesoro Krusty: Krusty Mini Sphinx
De la boca de la Esfinge veremos a Homero colgado; hay que pasar sobre él para que caiga dentro y entonces aparecerá la mini Esfinge.

Enemigo Egipto: Ramses Burns
Este enemigo parece inalcanzable a primera vista, pero para bajarlo de su alfombra podemos jalar el cordón suelto que tiene en la parte izquierda (la alfombra) hasta que se deshile totalmente.

HOLLYWOOD

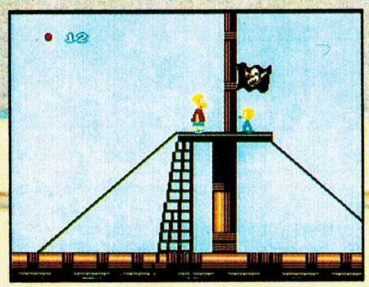
Hollywood es conocida como la meca del cine; pues bien, aquí Bart termina su búsqueda de tesoros, pero esto será si lo permite el renombrado director y el último de la dinastía Burns: Eric Von Burns.





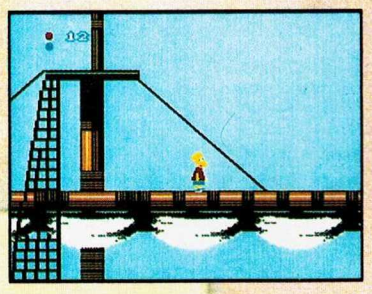
8.-SOUND STAGE 1

Al principio de este nivel debes tener cuidado con los cañones que están arriba de las escaleras, ya que si vas subiendo las balas que disparen caerán sobre ti. Antes de brincar de una base a otra debes ver que no haya piratas para evitar ser golpeado por ellos.



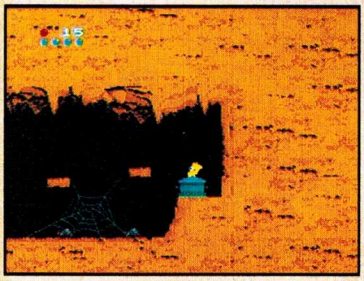
Lo básico para avanzar en esta escena es llegar a la punta del mástil y después avanzar a la derecha; esto lo debemos hacer 3 veces.

Tesoro Krusty: "Jolly Roger Flag"
En la punta del segundo mástil veremos a Maggie, al tocarla debemos esperar aproximadamente 4 segundos y entonces veremos bajar la bandera pirata, que es el tesoro de esta escena.



9.-SOUND STAGE 2

En este foro se graba una película de horror; la parte de las rejas es fácil, pero sabemos que muchos se pueden confundir en el pequeño laberinto de grutas. He aquí una ruta que es corta y no muy difícil: Por la primer tumba déjate caer sin mover el control hasta llegar al fondo, entonces ve a la derecha y métete en el ataúd.



Después avanza a la derecha y encontrarás otro ataúd junto a la raíz de un árbol; entra ahí y saldrás a un lugar en donde te debes dejar caer haciendo el control hacia la derecha. De esta forma entrarás a un pasillo donde al caer (por la derecha) encontrarás la última tumba.

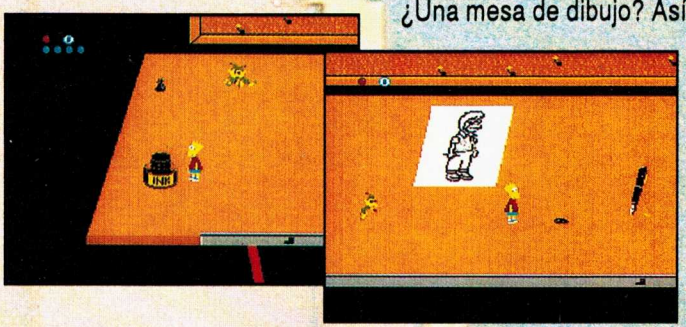
La siguiente parte requiere mucha paciencia, así que debes practicar mucho para saltar de caja en caja hasta llegar arriba. Siempre antes de saltar ve que no haya arañas en la siguiente base, y mucho cuidado con las calaveras.

Tesoro Krusty: "Krustystein Monster"
Cuando veas a Homero asomándose de una tumba, brinca hacia él, entonces se ocultará por unos instantes y después saldrá con una pequeña figura que debes tocar.

¡Hey! Aún hay más. Si tomaste todos los tesoros Krusty, al final verás una escena que no aparecía en el itinerario.

10.-SOUND STAGE 3

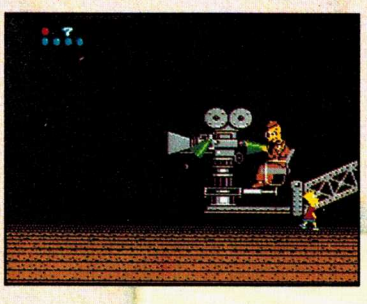
¿Una mesa de dibujo? Así es. En la primera parte de esta escena debes avanzar cuidándote de los enanos verdes que correrán detrás de ti para alcanzarte, además de todo tipo de implementos como tinta, compases, etc. Para poder pasar de una mesa a otra da un súper salto haciendo el control hacia la derecha y dejándolo así para rebotar sobre la goma.

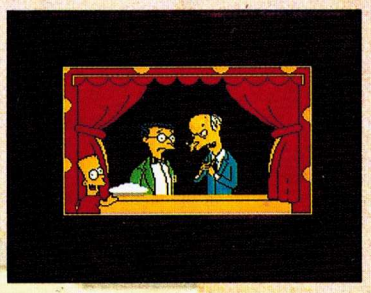


Las escenas que corren como cinta de película no deben ser gran problema para alguien como tú, que ha llegado hasta aquí. Sin embargo, como no siempre escoges la misma escena, es posible que encuentres la salida a la segunda, cuarta o hasta la quinta vez. Aquí te damos un tip de supervivencia para estas escenas: Trata de brincar 3 ó 4 veces sobre las sillas verdes para alcanzar una gran altura; esto es indispensable para tomar premios, vidas y la salida.

Enemigo Final: Eric Von Burns

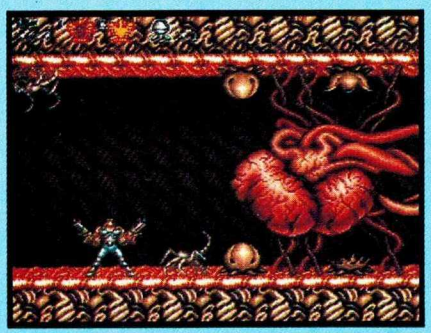
Este director con delirio de grandeza te empezará a atacar arrojándote altavoces; trata de moverte rápidamente de una orilla a otra de la pantalla y, sin dejar de dispararle, trata de golpearlo en la cabeza hasta que lo derrotes. No te preocupes por las municiones, ya que si se te acaban caerá otra bolsa.



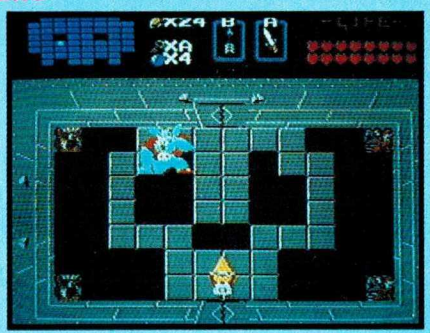


¡Al fin! Este viaje lleno de aventuras y peligro ha llegado a su fin, y que mejor premio que darle de pastelazos al culpable de esto y a su mano derecha: Mr. Burns y Smithers.

Los retos de Mario



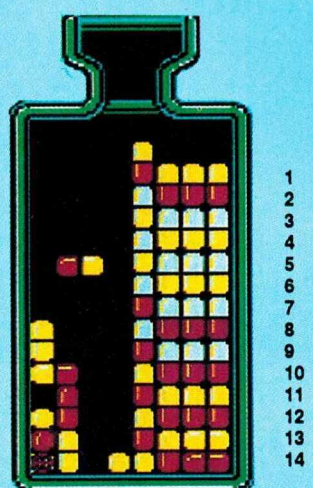
021 CONTRA III
¿Cómo logro eliminar el capullo de la esquina inferior derecha, sin eliminar los otros?



022 THE LEGEND OF ZELDA
¿Cómo rescatas a Zelda llevando 255 rupias?

RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES

017 FINAL FIGHT
¿Dónde está y cómo llegó ahí el personaje (Cody o Haggar)?
El personaje está arriba de la pantalla; para llegar ahí salta junto a la caja varias veces para que el enemigo te pegue y caigas sobre la caja. Estando en ese lugar puedes saltar y salirte de la pantalla.
Contestó correctamente: DAVID OMAR DOMINGUEZ



018 DR. MARIO
¿Cuál es el mayor número de líneas que puedes desaparecer en una jugada al mismo tiempo?
En esta jugada se desaparecen 17 líneas, 14 de ellas al mismo tiempo.

Contestaron este reto:
ALBERTO ZAMORA LOZANO (22 líneas en una jugada)
JAIME A. HERNANDEZ LOZA (10 líneas).

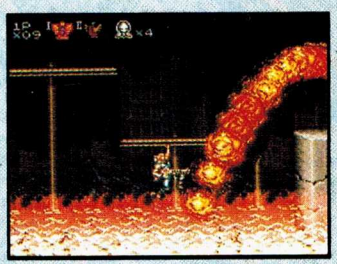
CURSO Nintensivo

Cada vez que te eliminen analiza tu error, para evitar repetirlo en otra ocasiòn.

ARMAS
B Campo de fuerza
C Crush Gun
F Fire Gun
H Hooming Gun
L Laser Gun
S Spread Gun
Bomb Helio bomb

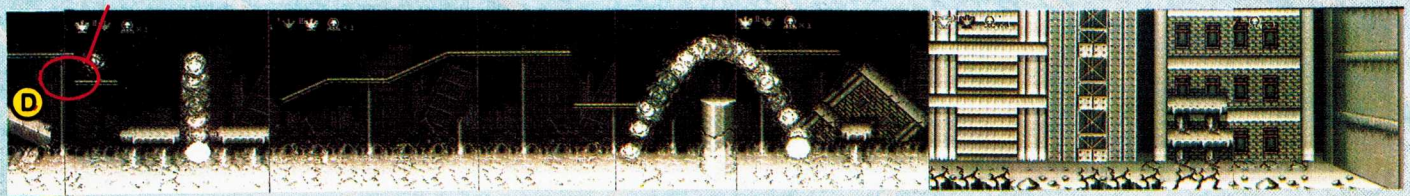
MOVIMIENTOS				
	ESCENAS 1,3,4 Y 6			ESCENAS 2 Y 5
	SUELO	PARED	COLGADO	
← →	Se mueve hacia los lados.	Apunta hacia los lados	Se mueve hacia los lados	Se mueve en la dirección de la flecha.
↙ ↘	Se mueve hacia los lados apuntando en diagonal hacia abajo.	Baja y al disparar se para	Se mueve hacia los lados y al disparar se para	
↖ ↗	Se mueve hacia los lados apuntando en diagonal hacia arriba.	Sube y al disparar se para	Se mueve hacia los lados y al disparar se para	
ABAJO	Se coloca pecho tierra	Baja	Apunta hacia abajo	
ARRIBA	Apunta hacia arriba	Sube	Apunta hacia arriba	
Y	Dispara	Dispara y se para	Dispara y se para	Dispara
A	Bomba	Bomba	Bomba	Bomba
B	Salto	Se suelta del muro	Salto	Se coloca pecho tierra
X	Cambio de arma	Cambio de arma	Cambio de arma	Cambio de arma
L+R	Al disparar lo hará saltando con las dos armas dando un giro.			Al disparar lo hará girando con las dos armas.
ABAJO+B	Para bajar de nivel en las plataformas.		Se baja	
R	Se queda parado para poder disparar hacia cualquier posición.			La pantalla gira de tal manera que tu estás fijo y toda la escena se mueve (cuando juegan dobles en Modo "B" la pantalla es fija y tú eres el que se gira). Si presionas dos veces seguidas L ó R seguido será más rápido.
L				
SELECT				Para verificar tu posición en el mapa.
START	Pone pausa (mientras esté en pausa puedes hacer cambio de arma).			

Combina el poder de las dos armas, presionando varias veces X sin dejar de presionar Y, esto es muy efectivo contra los Jefes.



Colócate como indica la foto e inmediatamente que pase el fuego avanza y salta desde la orilla para caer en la columna; luego espera a que pase el fuego, salta y avanza.

Te puedes quedar entre las dos esferas esperando el momento preciso para seguir avanzando.



CONTRA® III
THE ALIEN WARS™

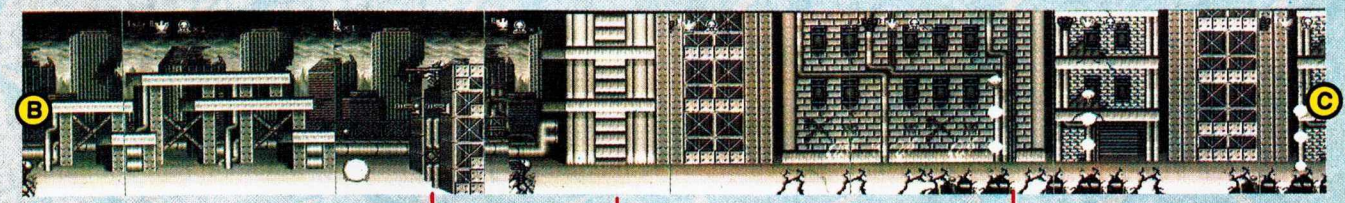
ESCENA 1

Elimina al enemigo que te dispara para que explote el lugar de donde salen los enemigos.

Después de eliminar a este enemigo, dispárale al de arriba y salta de la base.

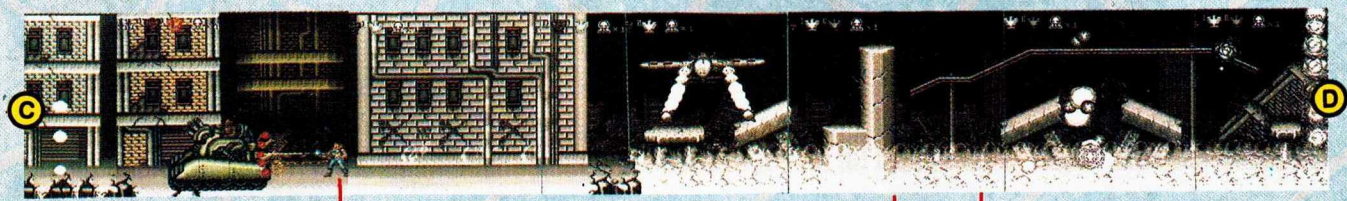
Después de pasar a los perros te atacarán; sáltalos o elimínalos.

Colócate pecho tierra; después de eliminar al soldado que te dispara colócate en la plataforma de abajo y destruye los cañones. Por último, dispárale a la esfera roja cuidándote de los enemigos que aparecen por atrás.



Súbete al tanque y avanza sin parar hasta llegar al muro y dispárale rápidamente; cuando salgas del tanque elimina al enemigo que está arriba.

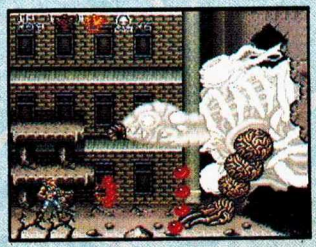
Aquí avanza disparando en diagonal hacia arriba para obtener bombas y campo de fuerza, así llegarás al subjefe fácilmente.



Colócate pegado a la orilla derecha y ahí estarás seguro mientras le disparas al SUBJEFE.

En cuanto empiece a temblar la pantalla dispara al frente y cuando deje de temblar avanza.

JEFE.-Colócate como indica la foto y ahí estarás seguro, pero cuando la tortuga se pegue al piso súbete a la plataforma de arriba para esquivar sus disparos más fácilmente. Después cada que puedas, dispárale rápidamente a la esfera roja y esquiva sus disparos; cuando brille la boca de la tortuga colócate en la plataforma más alta porque lanzará un rayo al frente. Trata de estar pegado a la izquierda porque de repente el jefe estira la cabeza.

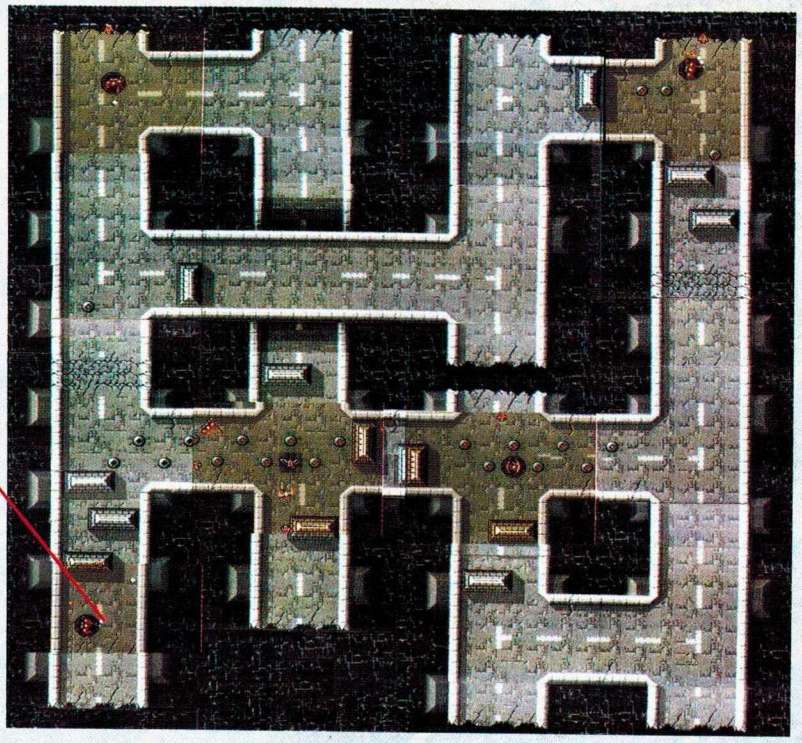


ESCENA 2

Aquí tienes que eliminar a todos los enemigos que se protegen en los domos.

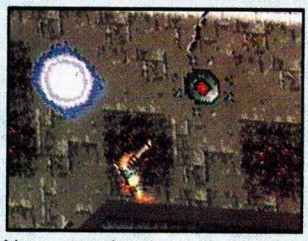
Pasa con cuidado y rápido por el pasillo.

De preferencia comienza aquí.

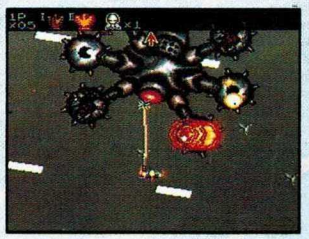


De preferencia elimina este enemigo hasta el último, porque muy probablemente te dé un campo de fuerza y así aprovechas esos segundos para causarle más daño al Jefe o hasta eliminarlo si llegas con Laser Gun.

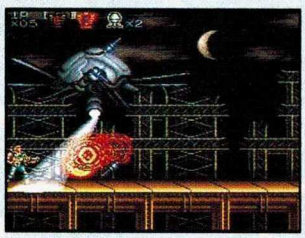
Hay un enemigo que no te dispara si no le das la espalda; para eliminarlo fácilmente dispárale de frente y muévete como indica la foto para que te dispare después. Ahora regresa, colócate pecho tierra y repite la jugada.



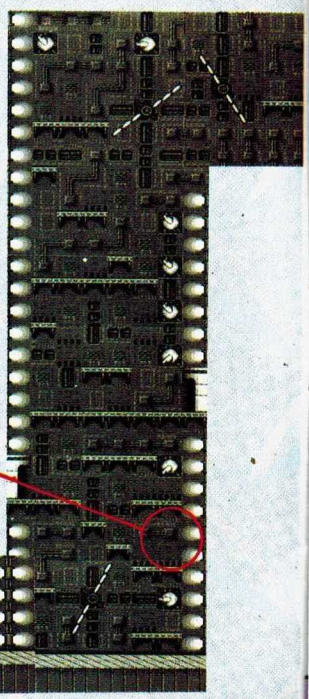
Al pasar sobre las minas se activan y poco después explotan.



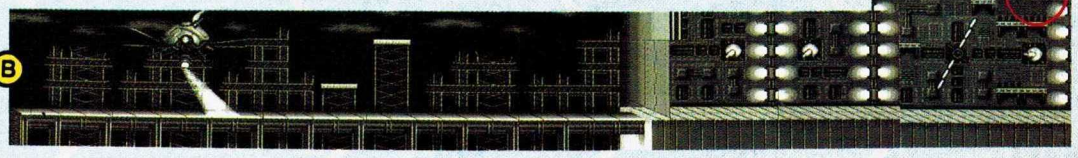
JEFE.-Mantente alejado de él y rodéalo para eliminarle las seis esferas que tiene, sin destruir el cañón. Después dispárale al punto rojo hasta eliminarlo; en caso de que le destruyas el cañón empezará a girar, quítate de su camino y cuando se eleve muévete para que no te aplaste.



SUBJEFE.-En cuanto salga pégate a la orilla izquierda hasta que deje de lanzar granadas, después dispárale en diagonal hacia arriba sobre el punto rojo, pero no olvides eliminar a los enemigos que se te acerquen.

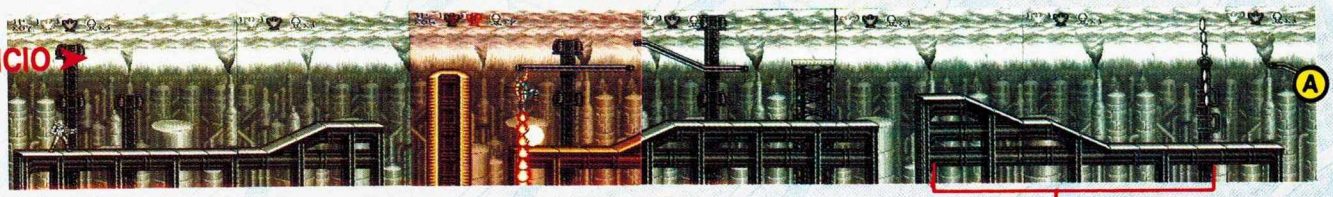


Salta verticalmente para recorrer la pantalla y así eliminar el cañón de arriba.



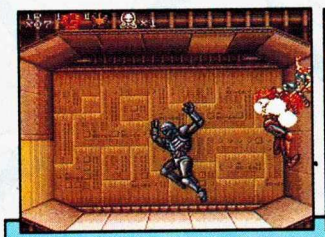
INICIO

ESCENA 3



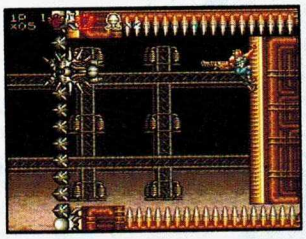
Colócate como indica la foto y elimina rápidamente a los enemigos cuando se paren.

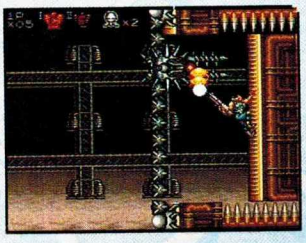
Recuerda que puedes disparar sin moverte, así es más fácil eliminar a los enemigos.



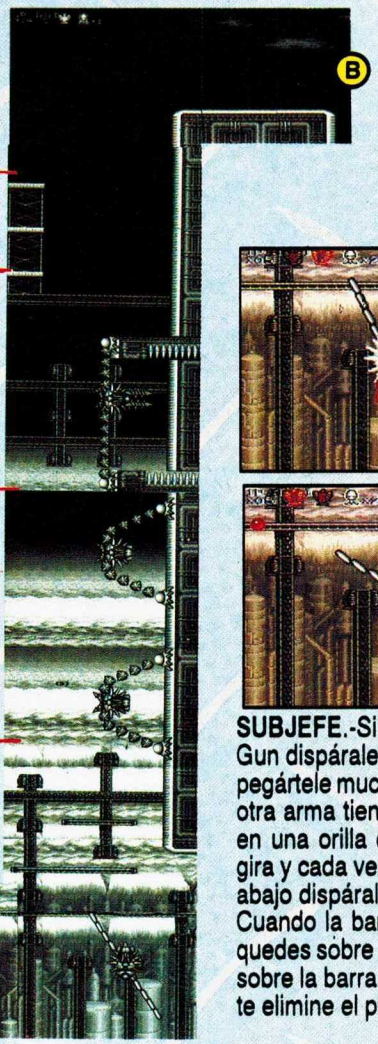
JEFE.-*Al entrar al cuarto sube inmediatamente por la pared izquierda y avanza por el techo; colócate como indica la foto 1 y dispárales a los robots, ahí no te tocarán. Cuando el robot café se cuelgue y te dispare, colócate como indica la foto 2 y cuando pase el disparo te colocas nuevamente como en la foto 1.* AXY

Cuando hayas destruído los pies del robot café, colócate al centro del techo y termina de destruirlos. Luego dispara hacia abajo cuando salga la cabeza. Poco después que lance 2 rayos te dejas caer e inmediatamente subes por la pared de la izquierda para llegar al centro del techo. Ahora déjate caer, sube al centro del techo y déjate caer otra vez para evitar que te toque el fuego; dispárale y espera a que te lance bombas para que rápidamente te subas a repetir la jugada.

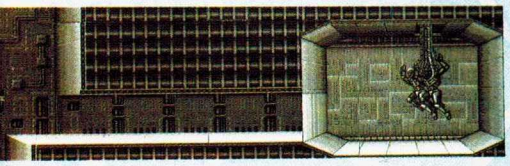




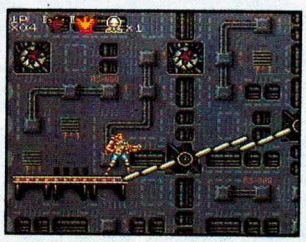
SUBJEFE.-Colócate lo más arriba que puedas sin tocar los picos, inmediatamente que se acerque el Subjefe te bajas y le disparas en diagonal al punto rojo y repites la jugada. Si estás jugando en "Mode Hard" tienes que bajarte más porque el Subjefe golpea dos veces la pared.



Sin arriesgarte demasiado trata de eliminar a estos enemigos.

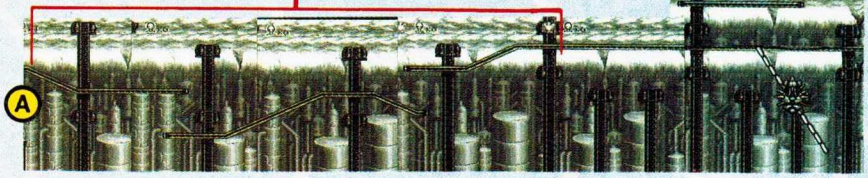


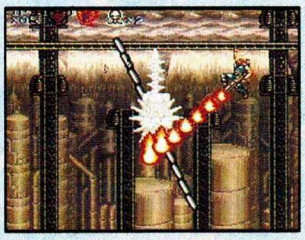
Quédate alineado con el Subjefe y elimina los misiles; la mejor arma para protegerte es Fire Gun.

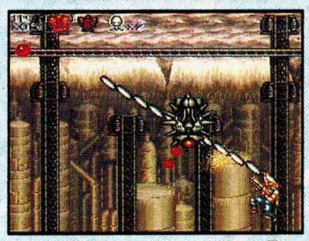


Colócate en la orilla de la plataforma para que te cuelgues automáticamente de la barra y sin moverte espera el momento exacto para avanzar.

Aquí dispara en diagonal hacia arriba y cuando haya pocos enemigos en pantalla avanza saltando.

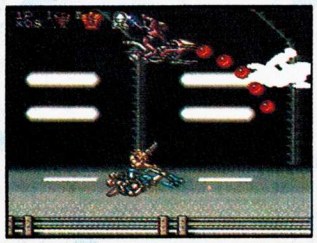




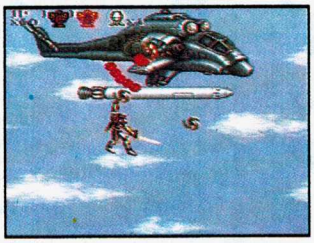


SUBJEFE.-Si llegas con Fire Gun dispárale en diagonal sin pegártele mucho; si llegas con otra arma tienes que colgarte en una orilla de la barra que gira y cada vez que pases por abajo dispárale a l punto rojo. Cuando la barra se pare y tú quedes sobre el Subjefe, salta sobre la barra fija para que no te elimine el pico que sale.

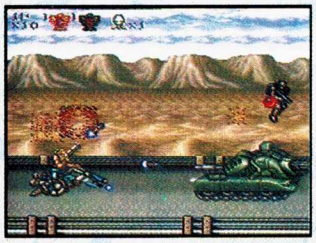
ESCENA 4

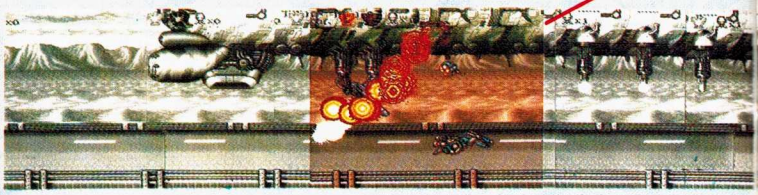


Dispara en diagonal y salta cuando te lancen granadas.



Al subirte al misil colócate en la orilla izquierda y dispara hacia abajo, así dañarás al enemigo desde que aparece. Si el enemigo se alinea contigo salta sin moverte para esquivar su ataque. Si el enemigo cambia de lugar, tú salta hacia donde estaba.





Colócate como en la foto y mantente fijo; dispara al frente y en diagonal alternando.

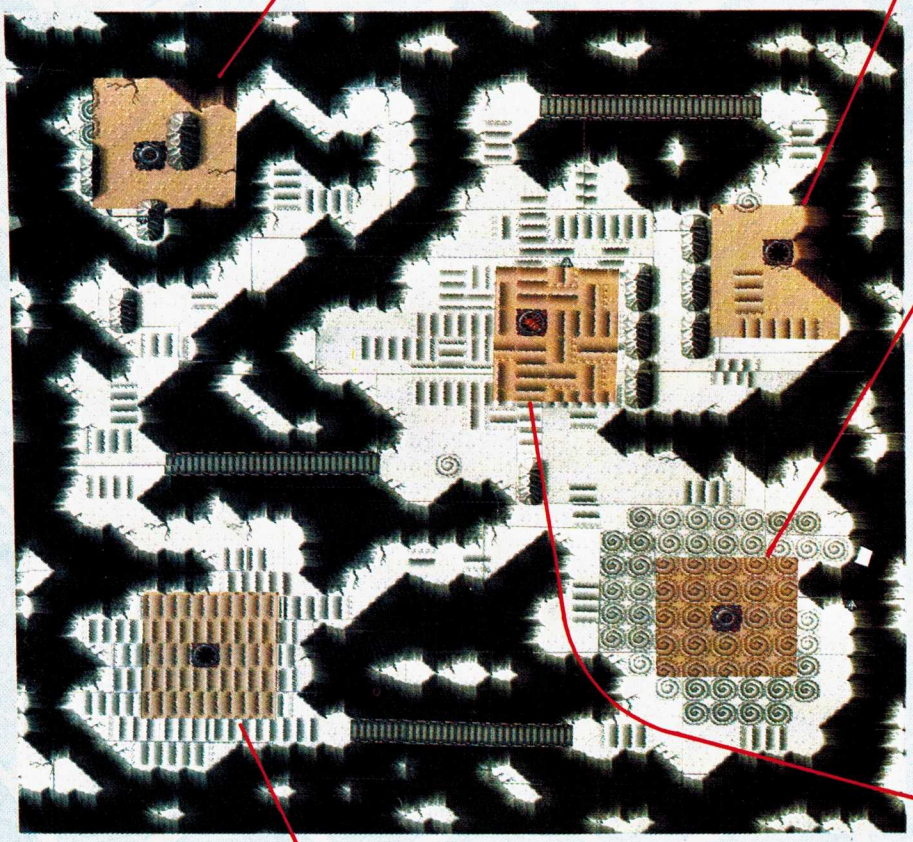
SUBJEFE.-Dispárale en diagonal; utiliza R para fijar tu posición. Si se acerca mucho pásate por debajo de él cuando salte y dispárale por atrás.

ESCENA 5

Es muy similar a la Escena 2, pero aquí el terreno es un adversario más.

Empieza aquí, es la primera entrada que tienes que eliminar.

Cuarta entrada.



En la quinta entrada tienes que meterte a esta zona de remolinos, donde tienes que utilizar L para contrarestar el giro del remolino. (Si estás jugando en "Mode Hard" presiona L dos veces seguidas para contrarestar el giro).

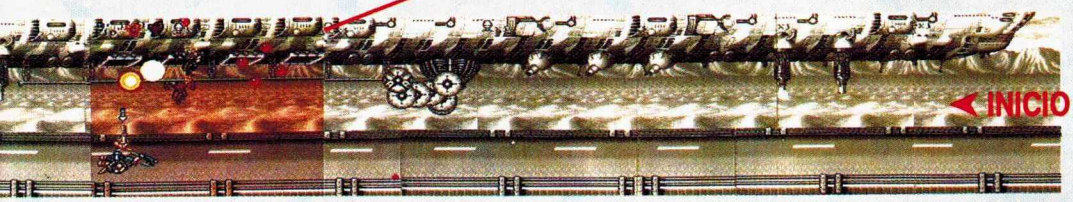
JEFE.-Al entrar a la escena del jefe retrocede hasta donde puedas, colócate pecho tierra, dispara para eliminar a los enemigos y obtener varias armas y bombas.
Después de obtener Laser Gun colócate y dispara como indica la foto.

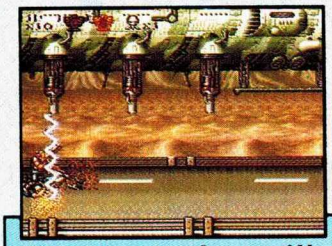
La segunda entrada es más fácil destruirla si vas rodeándola.

Es posible que mientras no destruyas a los enemigos que salen, no puedas eliminar la tercera entrada.

Al aparecer este cañón acércatele e inmediatamente que dispare salta hacia adelante para esquivar su disparo.

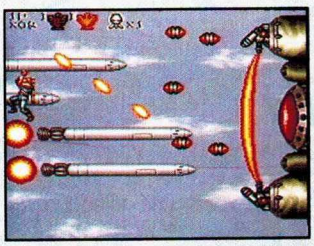
Colócate como en la foto y dispara arriba y en diagonal.

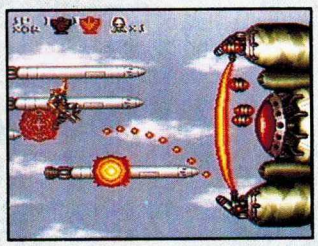




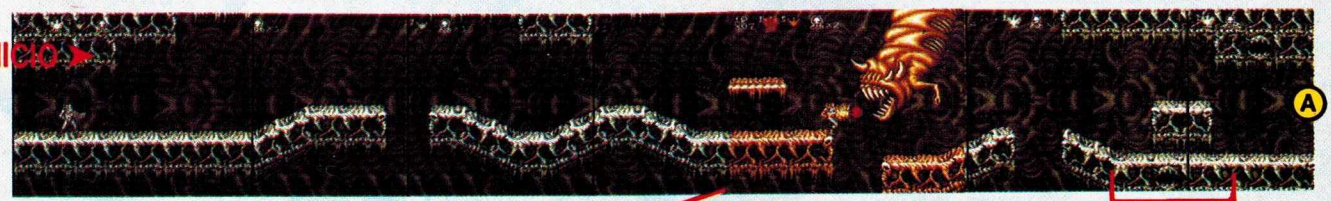
Pégate a la orilla izquierda para que los rayos no te dañen. AXY

JEFE.-Saltando de misil en misil tienes que mantenerte pegado a la orilla izquierda, colgado lo más alto posible para que no te toquen, y cada vez que puedas salta y dispara en diagonal hacia el cañón de abajo. Después de destruirlo salta y dispara al cañón de arriba y el campo de fuerza de la nave desaparecerá para que tú puedas causarle daño con tus disparos. (No te presiones, los misiles lo eliminan sin necesidad de que tu dispares).





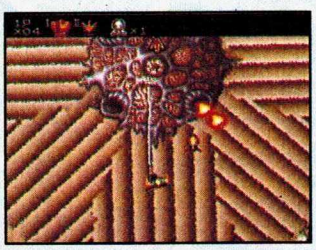
ESCENA FINAL

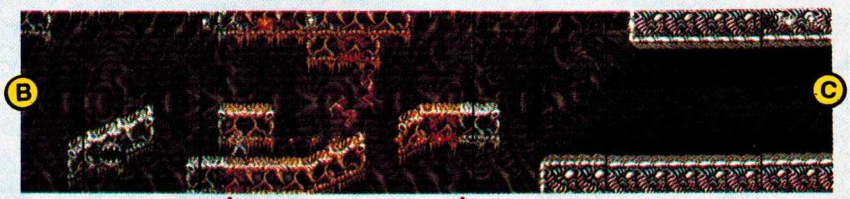


Colócate como en la foto y dispara al frente con Spread Gun.

Súbete a la plataforma y desde ahí elimina los enemigos que están fijos.

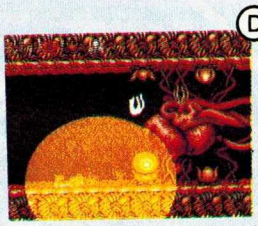
Cuando el piso empiece a moverse deja presionado L (ó 2 veces L) para contrarestar el giro. Para disparar hacia el ojo del jefe suelta por un instante L; cuando calcules que el fuego te va a tocar colócate pecho tierra para esquivarlo y ajusta tu posición otra yez.





Colócate como indica la foto y dispara al frente para eliminar a todos los enemigos que salgan, así acumularás puntos para obtener vidas extras.

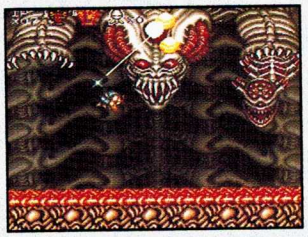
C D

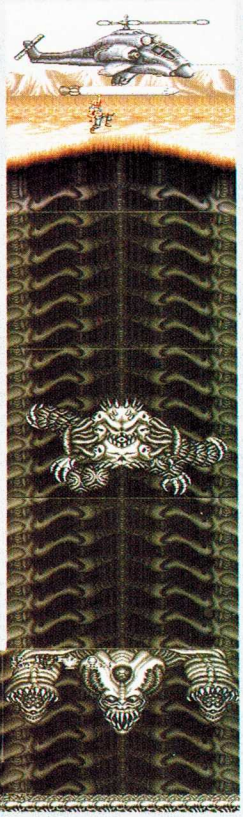


SUBJEFE 1.-Al llegar con él lanza una bomba, colócate al centro y disparale al primer capullo de abajo; después de eliminarlo sigue con el segundo capullo de abajo (Salta los alacranes que bajan) y dispara en diagonal hacia el primer capullo de arriba sin moverte; ya que lo eliminaste avanza un poco y haz lo mismo con el corazón.

Colócate como indica la foto y mantente disparando al frente; espera a que las esferas giren lentamente, selecciona la que quieras y cuando pase por abajo del cerebro presiona el control en diagonal hacia el cerebro, así tú decides qué ataque va a ejecutar el cerebro (no es fácil, se necesita practicarlo). AXY

Ahora dispárale a la cabeza del centro y esquiva a la cabeza derecha, saltando y agachándote.

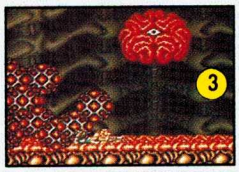




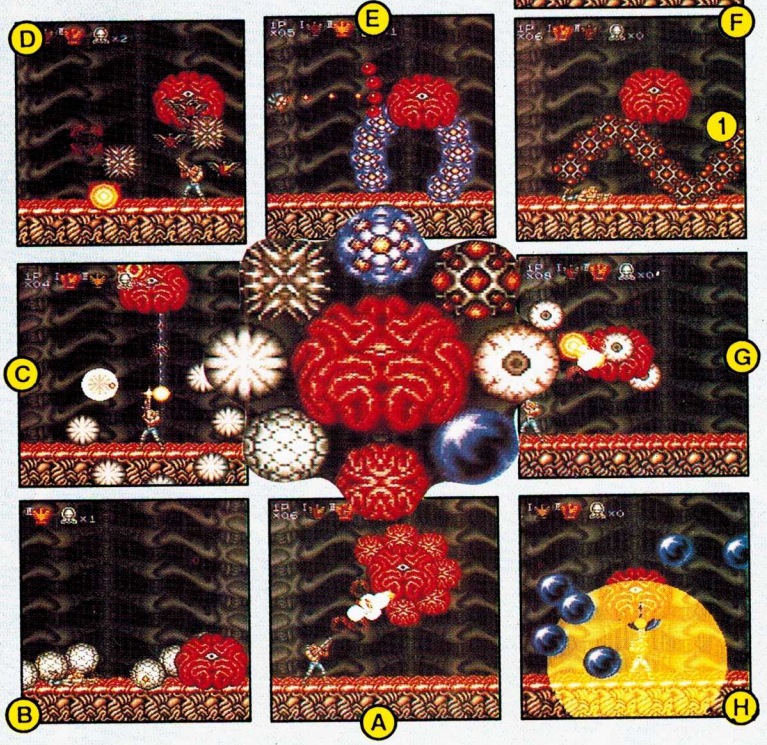
Elimina la cabeza izquierda (si las dos cabezas te atacan al mismo tiempo, agáchate en el centro para que no te dañen).

SUBJEFE 3.-Dispárale en diagonal manteniendo la mayor distancia que se pueda para evitar que te toque con su cola.
Cuando empieza a desaparecer y aparecer, la técnica es quedarse quieto inmediatamente que aparezca le disparas en diagonal a la cabeza.

SUBJEFE 2.-En cuanto empiece a salir colócate en la orilla izquierda y cuando se lance contra ti, salta sin moverte al retroceder el Subjefe te le pegas, lánzale una bomba y dispárale con Laser Gun. Después esquiva los disparos que caen y salta para evadir un rayo que sale del Jefe. Colócate en la orilla izquierda y repite la jugada.



A.- Este ataque es muy fácil, sólo mantente fijo disparando en diagonal hacia él.
B.- Si no titubeas será fácil, sólo dispara pecho tierra exactamente en el lugar que indica la foto y no te tocarán.
C.- Para este ataque quédate fijo y dispara a tu alrededor con tu arma más potente; si no puedes eliminar todas las esferas utiliza bomba.
D.- Si no necesitas armas, sólo pégate a la izquierda y dispara en diagonal hacia el cerebro, pero si necesitas armas tienes que pasar entre los picos para obtener algo.
E.- Este ataque es fácil; pégate a la izquierda y salta disparando sin avanzar.
F.- Para esquivar este ataque tienes que dispararle pecho tierra al cerebro en los lugares que te indicamos; sólo en esos lugares estarás a salvo.
G.- Para defenderte de este ataque. Pégate a la orilla izquierda y dispara fijo en diagonal y si es necesario, arriba y al frente.
H.- Este ataque es difícil de contrarestar. Para empezar, colócate exactamente al centro y dispara hacia arriba. También utiliza bomba.



LOS RECORDS

Seguimos publicando "EL SALON DE LA FAMA", con todos los Súper-Récords.
Envía tus récords acompañados de una fotografía lo más clara posible a la sección RECORDS, revista CLUB NINTENDO: Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P.03100 México D.F.

ADVENTURES IN MAGIC KINGDOM
Javier Lezama

BIONIC COMMANDO
Ricardo Reséndiz D.

CASTLEVANIA III
Javier Robles R.

DRAGON WARRIOR
Daniel Glez. de Alba

FINAL FIGHT
Carlos, Hugo y Jorge Rosas

JOE & MAC
Guillermo Barba Mtz.
Erick Vinicio

MEGA MAN 3
Javier Lezama
Andrés Juárez B.
Rodrigo de la Sota B.
C. Fausto Días G.
Manuel Arjona Cabrera

NINJA GAIDEN II
Javier Robles R.

NINJA GAIDEN III
Miguel Angel Arana B.

ROBIN HOOD
Ricardo Reséndiz D.

RESCUE RANGER
Fco. Javier Robles
Carlos y Gabriel Gómez

SIMPSONS II
Carlos R. Puebla P.

SUPER CASTLEVANIA IV
Carlos, Hugo y Jorge Rosas L.

SUPER MARIO BROS:
Javier Robles R.
Carlos y Gabriel Gómez

SUPER MARIO BROS. III
Javier Robles R.
Rodrigo de la Sota B.
Carlos F. Díaz García
Gustavo E. Rodríguez R.
Carlos y Gabriel Gómez

SUPER MARIO WORLD
Sergio I. Loya Tervel
Javier Lezama
Erik Vicino P.
Carlos, Hugo y Jorge Rosas
Guillermo Barba Mtz.
Gustavo E. Rodríguez R.

T.M.N.T. II
Salvador Magdaleno A.
Manuel Arjona C.

T.M.N.T..III
Andrés Juárez Barrón

THE LITTLE MERMAID
Javier Lezama

ROCKETEER
Guillermo Barba Mtz.

SNOW BROS.
Víctor M. Núñez G.

WOLVERINE
Ricardo Reséndiz D.

NINTENDO WORLD CUP
Andrés Juárez Barrón

ZELDA
Luis Miguel Rincón B.
Pedro, Gaby y Eduardo Pacheco

ZELDA II
Víctor Manuel Núñez Guzmán
Joel Talavera C.

STREET FIGHTER II (8 FINALES)
Iván C. Granados L.
Marco A. Vargas Cureño

SALON DE LA FAMA

*** SUPER MARIO BROS.....9'999,800**
ANGEL ANTONIO VERDUZCO J.

*** TIGER-HELY.....261,800**
MANUEL FERNANDO GUZMAN

*** CONTRA.....5'571,800**
VICTOR ROSALES

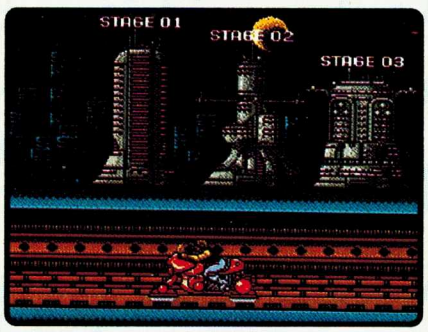
***DR. MARIO.....(24-MED, 22-HI)**
JOSE LUIS BENITEZ

***ICE CLIMBER.....(871,670)**
GANDHI BAZAN ESTRADA

analizando a:

POWER BLADE 2

En el año 2200 la ciudad se encontraba en vísperas de Navidad; el recuerdo de aquel caos causado por la computadora fuera de control había desaparecido de la mente de todos... bueno, casi de todos.
De repente la llamada del líder de un grupo llamado Delta interrumpe las celebraciones en la presidencia. "Feliz Navidad, señor presidente. Nosotros en la Fundación Delta hemos terminado de construir un robot de la nueva generación de máquinas de combate y deseamos venderlo a nuestro gobierno, porque usted sabe que si llega a caer en manos enemigas...



No importa el orden, lo importante es acabar con Delta ¡pero ya!

El gobierno considera que este es un asunto muy delicado, así que le encomienda el caso a la policía secreta, quien manda a uno de sus agentes a destruir esta amenaza.
Cada que sale una secuela de algún juego surgen preguntas como: ¿será lo mismo? ¿estará mejor o habrá empeorado? Pues bien, Taito se preocupó por no deshacer la reputación del anterior y el resultado es un juego con excelentes gráficos y sonido.

Cada traje tiene diferentes características, es importante conocerlos.

Si tú jugaste la primera parte verás que absolutamente todos los gráficos fueron rediseñados y mejorados, y que inclusive a muchos les pueden ser parecidos a los juegos que programa Natsume (Shadow of the Ninja, Shaterhand), pero este es un juego 100% Taito.

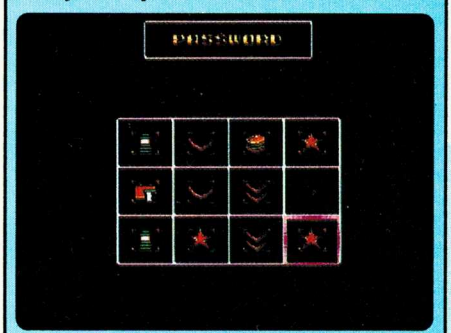
Los dragones a mitad de escena, son los que tienen los trajes.

Los movimientos son básicamente los mismos que los demás juegos con este tipo de acción ("de lado") y que tantos fanáticos tienen aquí en México, así que no será nada difícil acostumbrarte a él, además de que el personaje tiene una respuesta al control muy buena.
La acción se desarrolla a lo largo de 5 escenas (divididas entre 7 u 8 secciones), a través de las cuales deberás derrotar todo tipo de robots que se pongan en tu camino, que ha creado la Fundación Delta, y que se encuentran al final de cada escena.

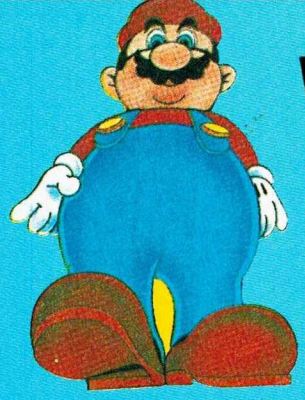
Derrotando a ciertos enemigos obtienes diferentes poderes.

El arma principal del héroe son Boomerangs que van aumentando el nivel de poder según vayamos encontrando símbolos, pero también cuenta con armaduras de poder que le dan ciertas habilidades y las cuales vas obteniendo por escena.
Aunque la dificultad de este juego no es tan fácil, ten por seguro que con este juego te divertirás por horas. No te lo pierdas.

Con este password podrás llegar a la cuarta escena con 4 trajes especiales. SPOT.



¿Qué creían? ¿que les iba a dar el password de la última escena?
Le quitaría sabor al juego.
¡Tú puedes terminarlo!



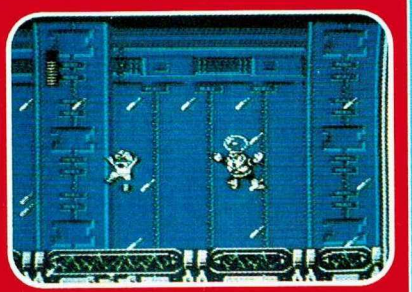
Los GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

FAVORITOS

1.-T.M.N.T. III

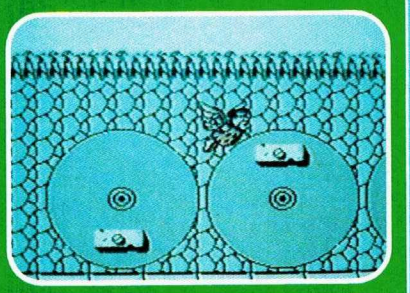
2.- YOSHI



3.- MEGA MAN 4

4.-TINY TOON
5.-SUPER MARIO BROS. 3
6.-KRUSTY´S FUN HOUSE
7.-BART VS. THE WORLD
8.-NINJA GAIDEN III
9.-DARKWING DUCK
10.-GOLD MEDAL CHALLENGE

CLASICOS



1.- FLINTSTONES

2.- BATTLETOADS

3.- RESCUE RANGERS

4.-SUPER MARIO BROS. 2
5.-BUGS BUNNY BIRTHDAY B.
6.-PUNCH OUT
7.-GOAL!
8.-BATMAN
9.-LITTLE NEMO
10.-CASTLEVANIA III

SUPER NES

1.- STREET FIGHTER II

2.-T.M.N.T. IV

3.- ZELDA A LINK TO THE PAST

4.-SUPER MARIO KART
5.-CONTRA III
6.-KRUSTY´S FUN HOUSE
7.-SUPER ADVENTURE ISLAND
8.-SUPER CASTLEVANIA IV
9.-SUPER SOCCER
10.-ROBOCOP 3

analizando a:

ADVENTURE ISLAND 3

Un dia Master Higgins y su novia Tina se encontraban en la playa, disfrutando de un día soleado, cuando de repente un OVNI apareció y sin previo aviso secuestró a Tina y voló sin rumbo conocido; para fortuna de muchos esto suena como que Master Higgins vuelve a la acción.
Sí, una vez más Master Higgins, con gorra y todo, vuelve a la acción para tratar de liberar a su linda (y muchas veces secuestrada) novia Tina.

Cada Dino tiene su característica, por ejemplo: este amigo camina por la lava.

Sabemos por muchas de las cartas que recibimos, que la serie de los Adventure Island tiene muchos fans.
Para enfrentarse a tan grave problema, Master Higgins no está solo, ya que cuenta con la ayuda de 5 diferentes amigos dinosaurios, cada uno con características diferentes que le ayudarán dependiendo del tipo de obstáculos que haya en cada escena (podrás nadar más rápido y hasta volar para evitar problemas) Además, por primera vez se puede agachar, y en realidad eso es algo que ayuda muuuucho.

Al finalizar una escena, podrás acumular los poderes que hayas encontrado.

Algunos gráficos son parecidos a los de Adventure Island II, pero también hay muchos gráficos nuevos y muy padres (¡Claro!, así debe ser) además de que todos los "dibujos" de los enemigos fueron re-elaborados para verse más chistosos.

Para descubrir los huevos secretos debes brincar en ciertos lugares; aquí unos cochinitos de playa tratarán de impedirtelo.

Otra cosa en la que notamos cambio fue en la dificultad, ya que es menor (no mucho) a lo que son la primera y la segunda parte, pero eso servirá para que muchos de nuestros amigos acaben este juego, aunque claro, también les va a costar su buen trabajo.
El factor de diversión es bueno, así que pasarás un rato muy divertido con este juego (aunque a algunos les parezca repetitivo), en fin, un muy buen juego de Hudson que muchos esperaban.

En tu camino encontrarás cuartos secretos donde obtendrás premios o poderes.

En la presentación, espera a que la música comience y entonces realiza la siguiente secuencia para encontrar la pantalla de "Level Select": ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, B,A,B,A,

Michael Perry

traviesa.

Por eso usa tenis Panam.
Y además porque son
cómodos, de moda y más durables;
por su calidad, su precio...¡ah! y por
ser Panam, los tenis con mayor
variedad de diseños y colores.

**¡Para usar siempre
y en todas partes!**

tenis
PANAM MR

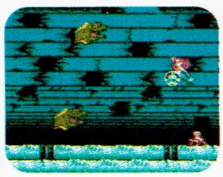
30 AÑOS DE CALIDAD

ADVENTURE
ISLAND 3
CLUB
Nintendo
HUDSON

ADVENTURE ISLAND 3™ ES UNA MARCA REGISTRADA DE HUDSON SOFT USA, INC. ©1992 HUDSON SOFT USA, INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.

Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.



Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.

Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.

CAPCOM®
USA

©1991 The Walt Disney Co.© 1991 CAPCOM U.S.A., INC.
Nintendo y los sellos oficiales son marcas de Nintendo of America, Inc.

Licenciatario de Nintendo® para jugarse en

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

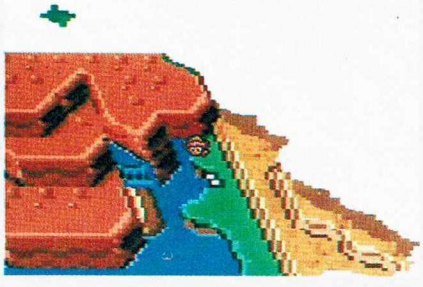
ZELDA
A LINK TO THE PAST

¿Cómo obtengo el libro que está en la parte alta de los libreros?, ya que sin ese libro no puedo entrar al castillo del desierto.

Para obtenerlo primero debes hablar con Sahasrahla y después de terminar el primer castillo (foto 1) él te dará las botas de Pegaso, con las cuales podrás correr si mantienes presionado el botón A; luego entra a la biblioteca, corre y choca contra el librero para provocar que caiga el libro.

Me han dicho que alguien llamado Zora me vende unos flippers ¿dónde puedo encontrarlo?

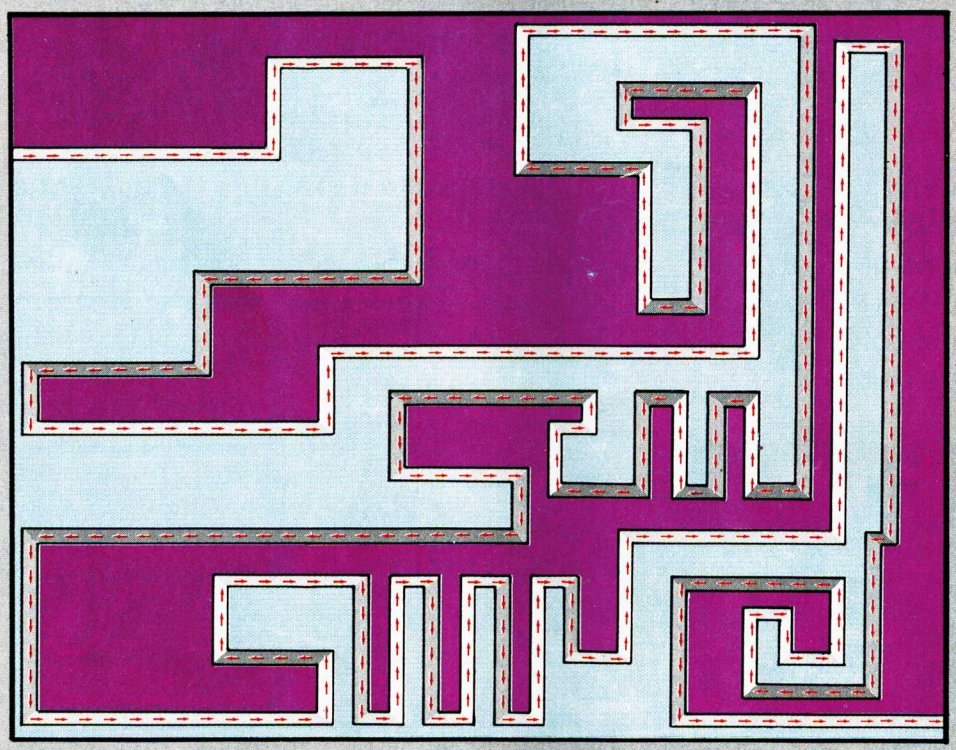
Encontrar a Zora no es difícil, sólo tienes que llegar a la parte que indica el mapa, camina por la parte azul del agua de los ríos y en la esquina superior derecha lo encontrarás (NOTA: lleva 500 rupias para pagarle, pues no te los regalará).



¿Cómo le puedo hacer para pasar la escena 11? ya que el disco que cambia de color me alcanza muy fácilmente.

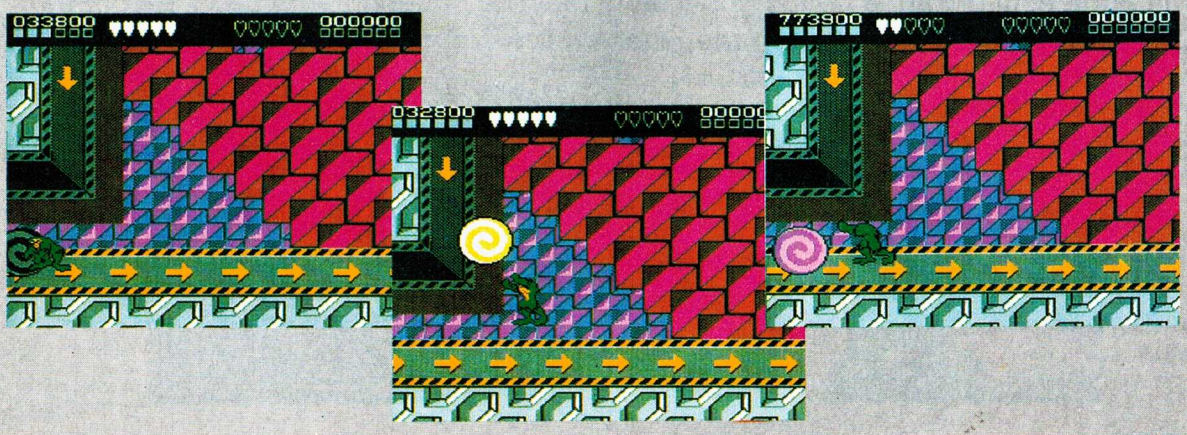
En las 3 últimas escenas (10,11, y 12) tu habilidad es la única arma para pasarlas, ya que no hay trucos para trabar los enemigos o algo parecido, así que no te desesperes. Quizás te tardes un poco en pasarla, pero te ayudará mucho el aprenderte el camino.

Para pasar esta escena lo básico es que muevas el control hacia donde vaya el camino, de lo contrario perderás mucha velocidad. Trata de hacer tus movimientos rápidos al llegar a la curva, ya que es donde puedes tomar ventaja. Aquí está el mapa de la escena para que veas dónde están las curvas y tratar de anticipar tus movimientos.



Enemigo: ROTODISC

Cuando empiece a dar vueltas, golpéalo y trata de agarrarlo; si lo lograste, arrójalo a una orilla y repite la jugada. Después, cuando empiece a brincar de un lado a otro, mantente en movimiento y cuando caiga golpéalo para tratar de agarrarlo.



Bubblets*

Las brigadas rosas

EN LA ESTACION BUBBLETS* EN TIERRA LA TENSION ERA CASI INSOPORTABLE

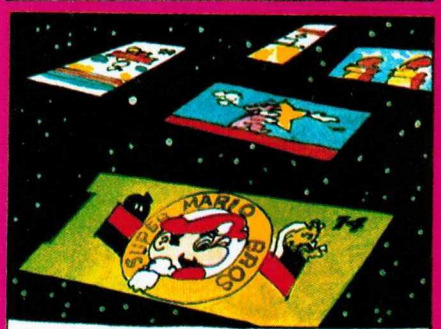
LA COMUNICACION CON BUBBLETIN EN LA NAVE INTERGALACTICA BUBBLETS* NO HABIA LOGRADO ESTABLECERSE ... ¿QUE OCURRIA?

EN UNA REGION NO MUY ALEJADA DE NUESTRA GALAXIA BUBBLETIN TERMINABA SU RONDA DE INSPECCION Y CONTACTABA LA ESTACION EN TIERRA

LA IMAGEN DE BUBBLETIN SE PROYECTABA CLARAMENTE EN LA GIGANTESCA PANTALLA EN TIERRA

PERO SU REPORTE ¡ERA INCREIBLE! BUBBLETIN NO ESTABA SOLO... ¿QUIEN SERIA SU MISTERIOSO ACOMPAÑANTE?

EL MENSAJE DE BUBBLETIN ERA MUY CLARO... ¡NO CABIA DUDA! BUBBLETS* TRAIA A... SUPER MARIO BROS.MR



TRIPULANDO UNA FLOTILLA DE 48 CALCOMANIAS ¡COLECCIONABLES!

¡AHORA ERA SUPER MARIO BROS.MR QUIEN HABLABA! VENIAN A APODERARSE DE CUALQUIER SUPERFICIE DONDE PUDIERAN ATERRIZAR

EL PERSONAL DE LA ESTACION EN TIERRA HABIA LOCALIZADO A SUPER MARIO BROS.MR ¡DENTRO DE TUS BUBBLETS!*

LA PEGOMANIA BUBBLETS* HABÍA COMENZADO... ¡SUPER MARIO BROS.MR ESTABA EN TODOS LADOS!

*

*INVENTA TU PROPIO FINAL

Tu también puedes atrapar a Super Mario Bros.MR, búscalo dentro de tus Bubblets.*

MR. & © 1992 NINTENDO. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

CLAVE Y 37 BU TODOS LOS NIÑOS, TODAS LAS VACUNAS.

REG. S.S.A. 151946 "A"

SOS

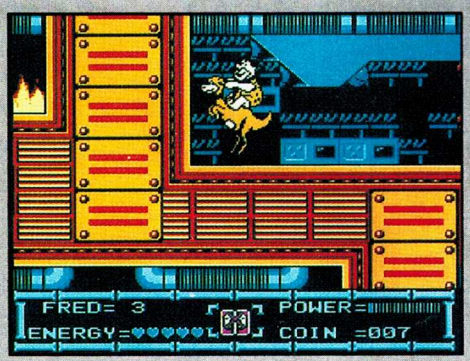
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

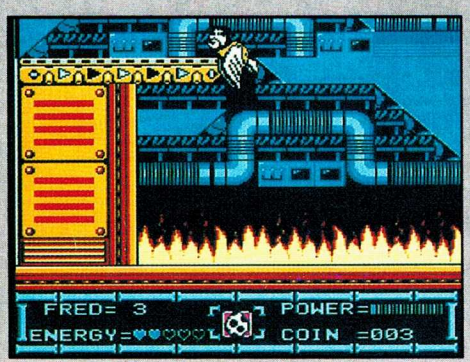
Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

SUPER NES NES GAME BOY

THE FLINTSTONES

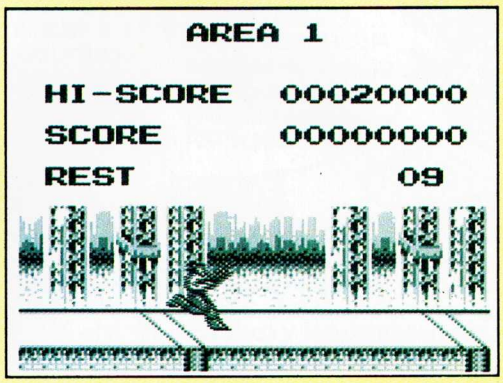
Por este atajo podrás llegar con el último enemigo sin necesidad de pasar la parte de los robots voladores. Para encontrarlo debes usar la magia de Jump en el lugar que indica la foto (5° Piso) y moverte a la izquierda; al llegar a la parte de arriba vuela a la izquierda y encontrarás un elevador que te llevará directamente al jefe.





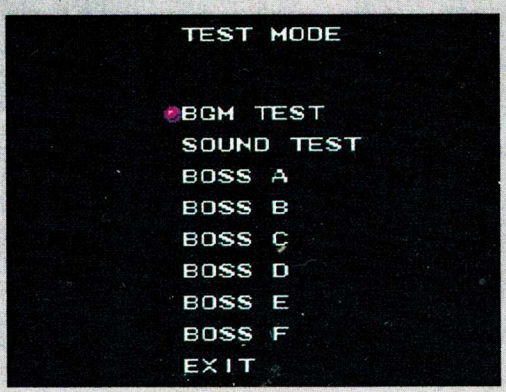
OPERATION C

Para empezar con 10 vidas en reserva debes hacer la siguiente secuencia al aparecer el nombre del juego:
presiona 4 veces arriba, 4 veces abajo, 4 izquierda, 4 derecha, A, B, y Start.



SHATTERHAND

Con la siguiente secuencia podrás entrar a un menú para escoger diferentes jefes y pelear contra ellos, o el Sound Test. Aprieta los botones en el siguiente orden cuando aparezca el nombre del juego:
A,A,A,A,B,B,B,B,A,B,A,B,A,B,A,B,



SUPER SMASH T.V.

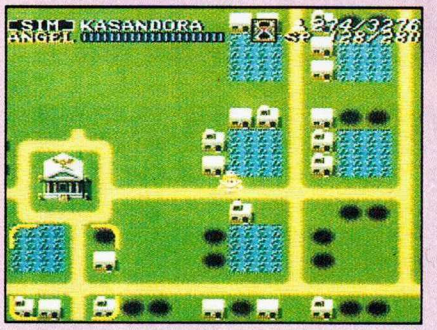
Si tú quieres saber quiénes son los programadores de este estupendo juego, sólo haz lo siguiente: al prenderlo presiona y mantén los botones L y R; entonces, cuando aparezca la pantalla en la que dice "Beam Software", presiona el botón B.

Para entrar a la opción de "Circuit Warp" primero ve a la pantalla de selección de jugadores y ahí realiza la siguiente secuencia:
Derecha, derecha, arriba, abajo, R y L
Entonces selecciona tu número de jugadores y presiona Start.

ACT RAISER

En modo de simulación tú puedes encontrar vidas que te ayudarán a vencer a los monstruos cuando entres en acción:

La primera se encuentra en Blood Pool; una vez que hayas cambiado a azul el color del lago, haz que llueva sobre él y obtendrás así una vida.

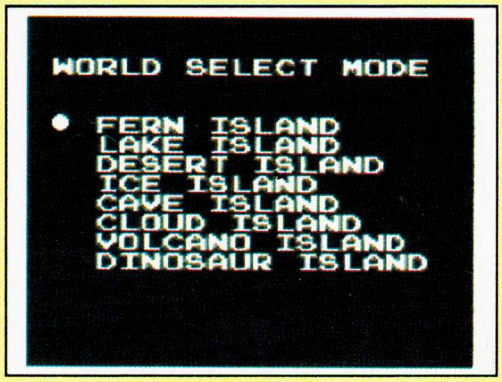


La segunda se encuentra en Kasandora; una vez que hayas descubierto la pirámide provoca un terremoto para obtener la segunda vida.

En Nortwall usa el milagro del trueno en la iglesia, así obtendrás una vida más.

ADVENTURE ISLAND

Para poder seleccionar nivel en este juego, realiza la siguiente secuencia cuando esté la pantalla que señala la primera foto.
Arriba, abajo, arriba, abajo, derecha, izquierda, derecha, izquierda, A,B, A y B.



TECMO SUPER BOWL

Para obtener el Sound Test de este juego sólo tienes que seguir esta sencilla secuencia: al aparecer el título del juego presiona y mantén izquierda y B en tu Control Pad y la pantalla de "Sound Mode" aparecerá.

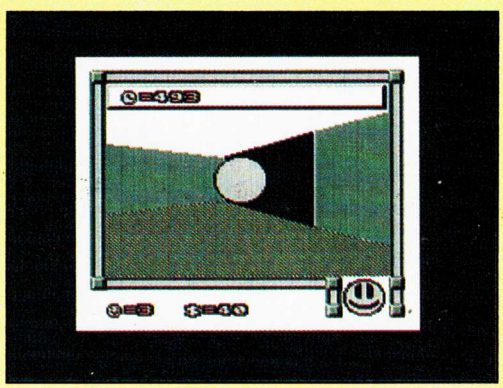
METAL STORM

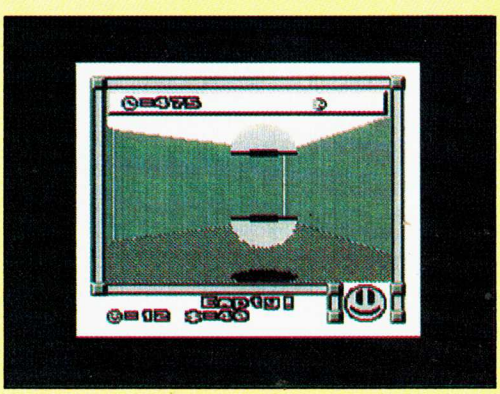
Para comenzar con 30 vidas entra a la pantalla de password e introduce la siguiente clave:

MET-AL5T-ORM

FACEBALL 2000

Para aumentar 9 vidas a tu reserva, entra a la primera escena de Cyberescape y cuando llegues a la puerta de salida, dispárale 5 veces y te mandará a una escena secreta donde hay muchas salidas; luego busca minuciosamente y encontrarás 2 pequeñas bolas: una te dará velocidad y la otra las vidas (para tomarlas choca contra las bolas y después presiona B).





Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley®

LA REVISTA CON TODO LO INCREIBLE QUE SUCEDE EN EL MUNDO

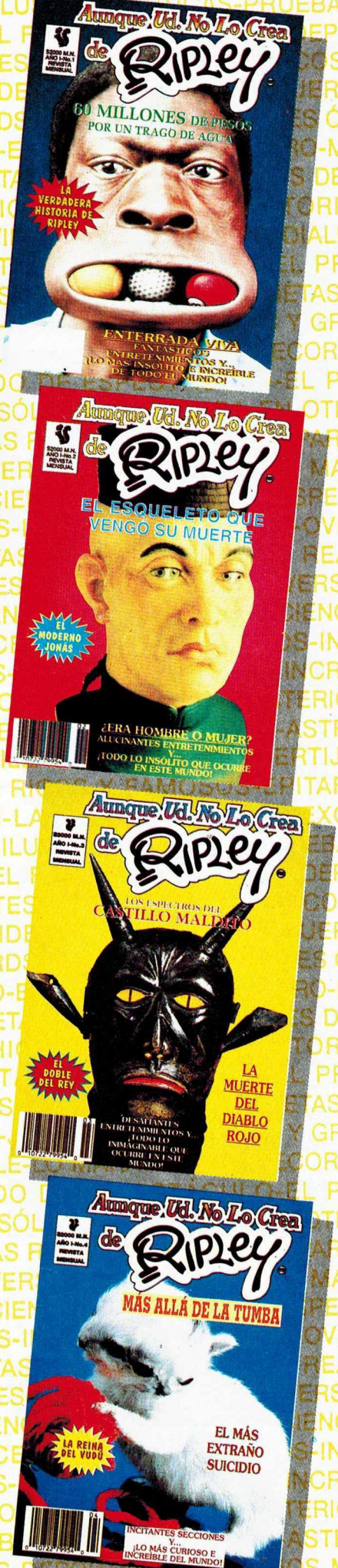
¡AUNQUE UD. NO LO CREA!

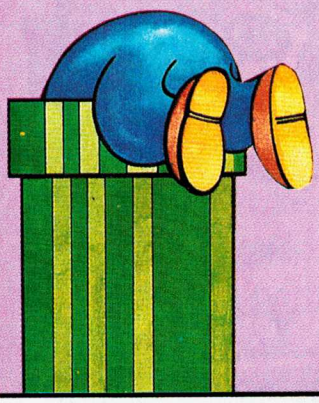
* HECHOS INSOLITOS
* LO MARAVILLOSO
* JUEGOS DE DESTREZA MENTAL
* SORPRENDENTES ANECDOTAS DE LA HISTORIA
* FENOMENOS OVNI
* FANTASTICOS INVENTOS
* EL MUNDO DEL ESPECTACULO
* ASOMBROSAS MARCAS DEPORTIVAS
* ASTROLOGIA...

¡Y MUCHO MAS!

Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley®

DE VENTA CADA MES EN PUESTOS DE PERIODICOS Y TIENDAS DE AUTOSERVICIO.





¿ Qué hay dentro de...?

UN PROGRAMADOR DE VIDEOJUEGOS

Shigeru Miyamoto es sin duda uno de los hombres más importantes en el mundo de los videojuegos. Parece que su creatividad es inagotable pues en cada nuevo título que dirige nos vuelve a sorprender.
El creador de Mario es un hombre muy sencillo y agradable. El trabaja en Nintendo Company Ltd. en Japón desde 1977, cuando ingresó como diseñador. Actualmente dirige a un gran equipo de gente... con mucha creatividad.

Sr. Miyamoto, antes que nada queremos preguntarle algo que todo mundo quiere conocer en forma oficial y que seguramente ya le han preguntado miles de veces ¿Cómo surgió Mario? ¿Está inspirado en alguien?

Mario realmente está diseñado de acuerdo a las capacidades técnicas del video existentes en 1980. Los Pixels (cuadros que conforman una imagen de video) y colores eran limitantes que nos marcaban el diseño a seguir. Tratamos de convertir esas limitantes en ventajas y le pusimos bigote en lugar de boca para que se distinguiera bien; con el overol se podía mostrar el movimiento de los brazos; los guantes blancos destacan sobre cualquiera de los fondos y la gorra en lugar de cabello se veía mejor en video. Esas son las razones técnicas que seguimos para su diseño.

¿Entonces no fue basado realmente en un plomero?

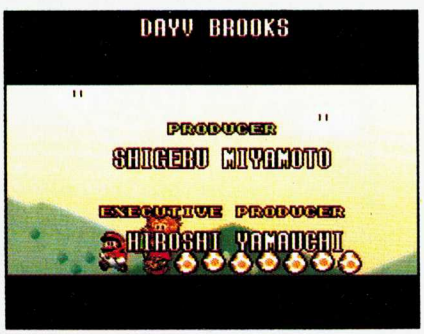
Primero nosotros pensamos en el videojuego y de ahí nos adaptamos a otros diseños, como la caja por ejemplo. Cuando ya lo habíamos diseñado vimos que era un personaje como lo deseábamos: muy trabajador y más chico que sus enemigos y la princesa a quien salva.

Mario ha cambiado desde Donkey Kong hasta Super Mario World ¿A qué se debe?

En los videojuegos de Mario han trabajado distintos programadores y artistas. Además la tecnología en el video ha avanzado y ahora podemos detallar.

Nuestros lectores nos han preguntado qué significa Koopa.

Bauticé así a este personaje porque me pareció chistoso como sonaba. Realmente Koopa es un platillo coreano de arroz cocido con carne. La comida coreana tiene nombres muy simpáticos como Bibimba y Puku Puku. He usado muchos nombres

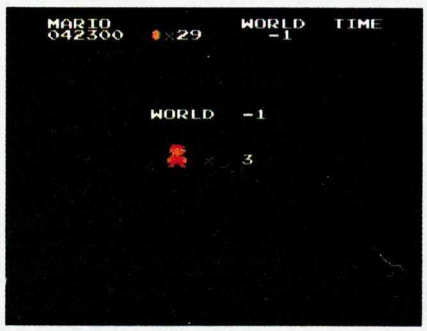


SUPER MARIO WORLD y ZELDA -A Link To The Past-
Mr. Miyamoto ha tenido mucho que ver con estos dos títulos.

SHIGERU MIYAMOTO

de estos platillos para mis personajes.

Otra pregunta que nos ha llegado muchísimo a Club Nintendo y que no hemos podido responder es ¿Cómo se sale del mundo -1 en Súper Mario Bros. 1?



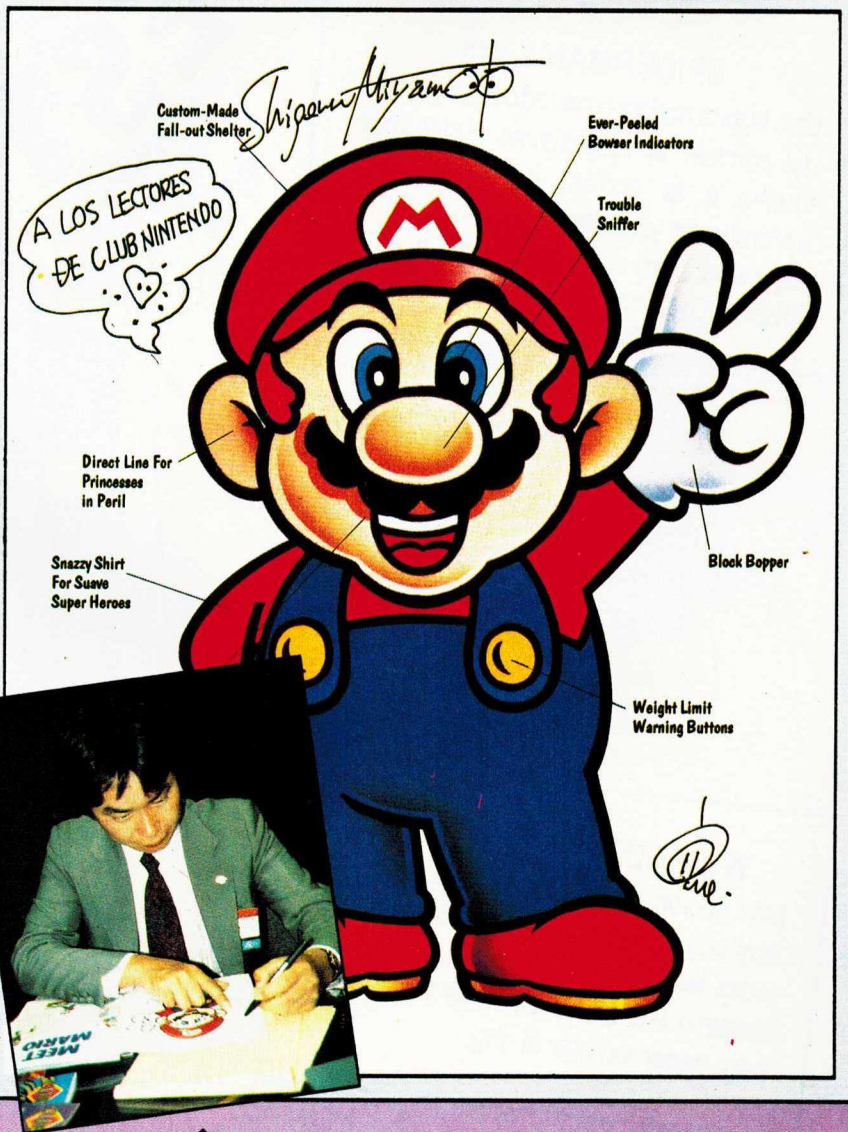
Bueno, antes de contestar debo aclarar algo. No es el mundo menos uno sino el mundo guión uno. La razón de esto es que cuando nosotros estábamos programando el juego, teníamos que darle un número a cada nivel. (1-1,1-2,1-3,1-4;2-1,2-2, etc.) entonces le dimos el valor numérico de 0-1 (cero guión uno) pero la computadora al tener un cero a la izquierda suprimió el valor inexistente. Contestando a la pregunta es mejor que no te metas pues no hay forma de salir.

Antes de despedirnos cuéntenos cuáles son sus nuevos planes.

No me gusta hablar de los proyectos en los que trabajo, pues luego me empiezan a preguntar que para cuándo sale, y a presionar para que me apure; mis proyectos me toman el tiempo necesario para que me sienta orgulloso y satisfecho, ni más ni menos. Por eso no me gusta hablar de mis planes futuros. Los que ya están prácticamente listos son Mario Kart y Mario Paint para el Súper NES y pronto tendremos más sorpresas.

Nos despedimos de Shigeru Miyamoto, no sin antes pedirle un autógrafo para nuestros lectores.

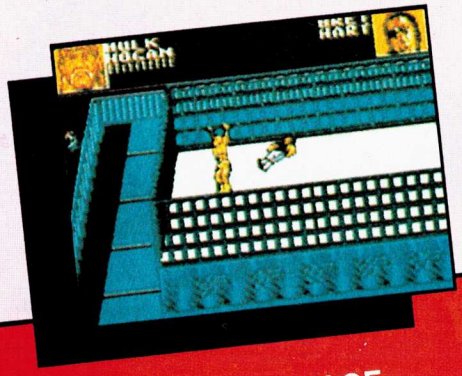
Le deletreamos cómo escribirlo en español para que de su puño y letra tuviéramos la dedicatoria de este talentosísimo hombre.



ESTE MES

AXELAY (SNES)

Si quieres conocer uno de los mejores juegos de naves para cualquier sistema, debes jugar Axelay, un juego con una increíble variedad de gráficos, sonido y acción. ¡Otro gran juego de los genios de Konami!



WWF STEEL CAGE CHALLENGE (NES)

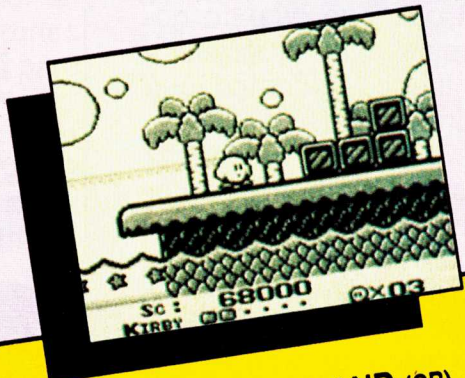
Hulk Hogan, The Ultimate Warrior y Randy Savage, famosos luchadores de la WWF, en su tercer juego para Nintendo. Ahora las luchas son dentro de una jaula, lo que aumenta las posibilidades de grandes combinaciones.

SPIDERMAN 2 (GB)

Una buena noticia para todos los lectores de comics: el famosísimo Spiderman vuelve a la acción; los villanos no aprendieron y vuelven a tratar de tomar las calles, pero no contaban con nuestro arácnido personaje.

CONTRA FORCE (NES)

Si tú creías que el sistema NES estaba siendo olvidado por Konami, estás en un error; Contra Force es un juego con toda la acción de los anteriores títulos ¡compruébalo!



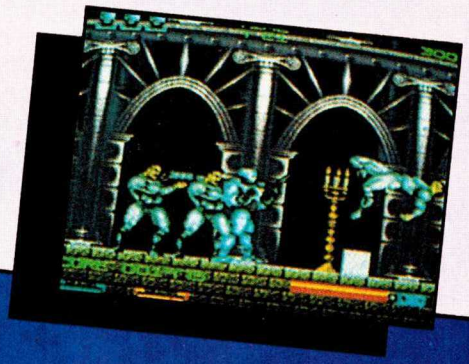
KIRBY'S DREAM LAND (GB)

Un súper juego para chicos y grandes; Kirby es un héroe con características para llegar a estar a la altura de Mario. Juégalo y comprueba por qué causó furor en Japón.

WWF SUPER STARS 2 (GB)

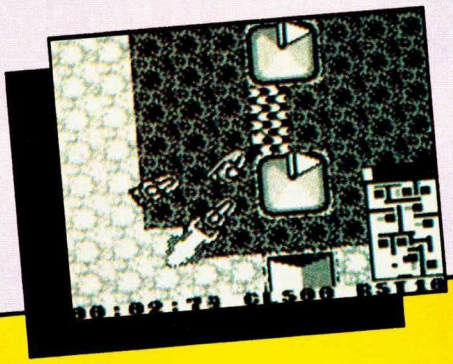
Más acción de lucha libre para tu Game Boy con WWF Super Stars 2; escoge a todas las leyendas de WWF como Hulk Hogan o The Ultimate Warrior y prepárate para hacer temblar el ring.

LLEGALE A:



ROBOCOP 3 (SNES)

El crimen en la ciudad de Detroit tiene un enemigo en la figura del súper guardián del orden: Robocop. Este juego está basado en la tercer película de la serie; ahora Robocop no sólo puede luchar contra el mal en las calles, sino también en el aire.



WAVE RACE (GB)

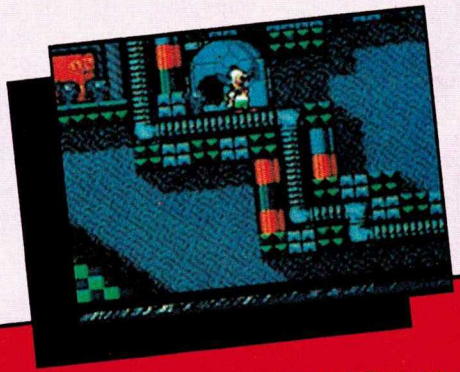
Hasta 4 jugadores pueden competir en este juego de carreras de motos acuáticas y diferentes pistas con todo tipo de obstáculos para probar tu habilidad al máximo. ¡Súper emocionante y divertido!

SPIDERMAN (NES)

Uno de los héroes más famosos en la historia del comic llega al NES (con lanzatelarañas y todo) a enfrentarse contra sus más temibles enemigos como: Octopus, Green Goblin, Venom y demás compañía.

MARIO PAINT (SNES)

Ahora podrás dar rienda suelta a tu imaginación con este nuevo cartucho, ya que podrás hacer todo tipo de dibujos y animaciones, además de ponerles fondos musicales; todo esto mediante un mouse, que te permite mayor libertad al hacer tus trazos e iluminar. Lo mejor de todo es que todo el equipo de Mario Paint (cartucho, mouse y base para mouse) viene junto y a un precio increíble.



KRUSTY'S FUN HOUSE (NES)

Si crees que exterminar ratones no es divertido, seguramente es porque no has jugado Krusty's Fun House, que ahora hace su arribo al Nintendo con todas las características de su hermano mayor.

C. ITOH & CO DE MEXICO S. A. DE C. V.

STREET FIGHTER II

GUILE

Sabemos, por experiencia, que uno de los peleadores preferidos en Street Fighter II es el hábil Guile. Esto se debe a que tiene golpes contundentes y una gran variedad de combinaciones en sus ataques. Por eso, para aprender más de su técnica, en esta ocasión nos ocuparemos de él. Empecemos.

PATADAS

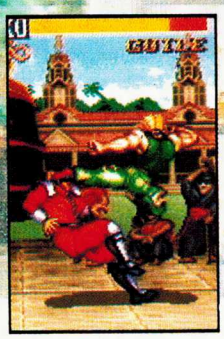
PD-Agachado.- La utilizas para atacar mientras acumulas tiempo para un golpe especial o también para fintar que vas a ejecutar una PF.

PD-Parado.- Sirve para atacar por abajo sin necesidad de agacharte, aunque sólo funciona contra Zangief cuando éste tiene la defensa de pie. Con Chun-Li puedes aplicarla si estás un poco alejado.

PD-Saltando al frente.- Usala para caer junto al enemigo y forzarlo a mantener su defensa; si tus golpes le entran, inmediatamente puedes conectar otros golpes.

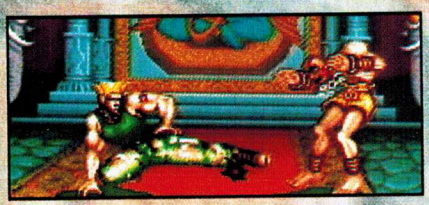
PD-PM Saltando vertical.- Utilízala para defenderte por arriba, aunque no es muy efectiva.

PM-De lejos parado.- Con ella pegas por arriba y esquivas los ataques por abajo.



PM-Saltando al frente.- Da mayor seguridad al ataque por la posición inclinada del pie; si la conectas, inmediatamente aplica otros golpes.

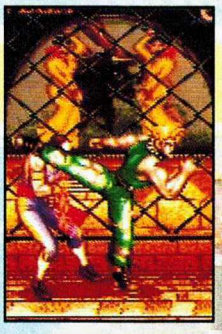
PM-De cerca parado.- Sirve para pegarle en la cara a tu oponente, sin tener que alejarte.



PM-Agachado.- Con esta patada le restas energía poco a poco a tu contrincante y evitas que te arroje poderes.

PF-Agachado.- Usala para tirar al enemigo; al girar por segunda vez, tiene mayor alcance (no la uses innecesariamente pues por un instante quedas indefenso).

PF-De lejos parado.- Usala cuando el enemigo esté saltando verticalmente o vaya hacia ti; también cuando te va a lanzar un poder.

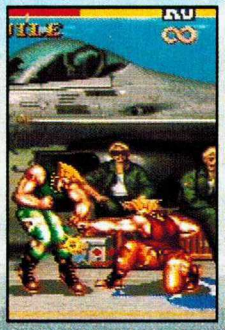


PF-De cerca parado.- Aplícala igual que la PF de lejos parado, con la ventaja de que ésta es más rápida.

PF-Saltando vertical.- Con ella mantienes a distancia al enemigo.

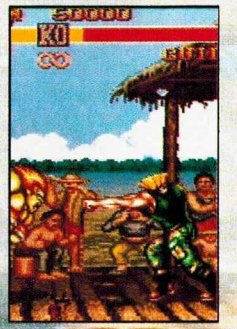
PF-Saltando al frente.- Tiene gran alcance para atacar cuando el contrincante está lejos.

PUÑETAZOS



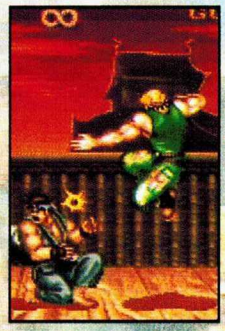
GD-GM Agachado.- Lo utilizas para ligar una serie de golpes (cuando Zangief, Guile y Chun-Li tengan defensa de pie, dales un GM-Agachado).

GD-De cerca parado.- Si lo aplicas rápidamente podrás marear a tu oponente.



GD-De lejos parado.- Al usarlo con rapidez detendrás algunos ataques por arriba.

GD-Saltando vertical o al frente.- Con él mantienes un ataque constante en el aire.



GM-De lejos parado.- Colocas un "gancho" al avanzar un poco (de preferencia úsalo para rematar).

GF-De lejos parado.- Usalo para atacar a tu oponente cuando se te acerque. (Ideal para después de que ambos se neutralicen en dos poderes).

GM-De cerca parado.- Sirve para colocar un golpe recto sin alejarte mucho.

GM-Saltando vertical o al frente.- Usalo como el GD y aunque éste no es tan constante, resta más energía al contrincante.

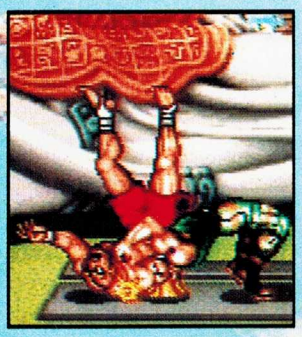
GF-Agachado.- Si lo marcas a tiempo, te quitarás los ataques por arriba de tu enemigo.

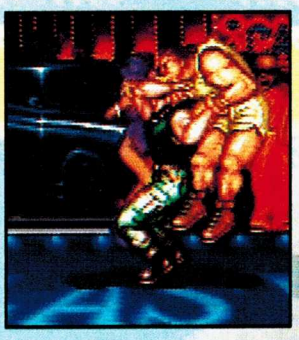
GF-Saltando vertical o al frente.- Lo utilizas para caerle encima a tu enemigo con un golpe por delante; si lo conectas podrás darle otro golpe.

GF-De cerca parado.- Al combinarlo con otros golpes causa gran daño al contrincante.

AGARRES

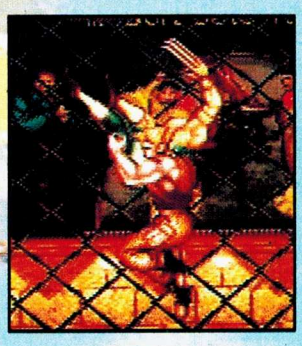
Cuando estés junto al enemigo, presiona en tu control derecha o izquierda y GF para estrellarlo contra el piso.





Y si en lugar de GF usas GM, lo aventarás lejos de ti.

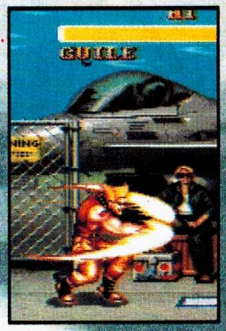
Cuando tu contrincante esté en el aire salta hacia él y al estar al mismo nivel aplica GF o GM para agarrarlo y lanzarlo contra el piso.



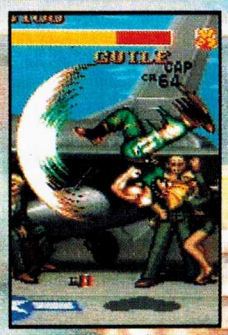
Y si en lugar de GF o GM presionas PF o PM, lo agarrarás y al bajar harás que se estrelle contra tu hombro.

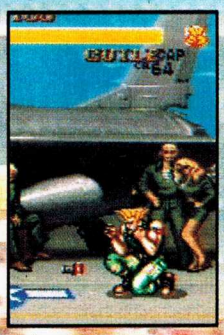
GOLPES ESPECIALES

Para ejecutar las mejores jugadas tienes que acostumbrarte a mantener tu personaje en posición defensiva y agachado (así cargas poder). Esto lo debes intentar cada vez que puedas, inclusive después de saltar, ya que de esta forma podrás aplicar un golpe especial. La medida ideal es cuando puedes ejecutar varios Flash Kick continuos.



Sonic Boom: Mantén presionado el control hacia atrás por 2 segundos e inmediatamente presiona el control hacia tu oponente y aplica cualquier puño (con GD, lento; GM, medio;GF, rápido).





Flash Kick: Presiona tu control hacia abajo por 2 segundos e inmediatamente presiona: arriba y cualquier patada (PD, corta; PM, media; PF, larga).

NOTA: Al mantener el control hacia atrás o abajo, también puedes poner defensa agachado.

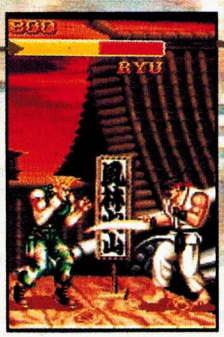
JUGADAS DE EXPERTOS

Al estar tu oponente mareado o sin defensa, salta hacia él para conectarle un GF antes de caer (Recuerda cargar poder mientras estás en el aire).

Después de colocar un GF cuando tu oponente esté mareado, inmediatamente marca un GM agachado y Flash Kick para darlos seguidos antes de caer.

También, después de dar un GF cuando tu oponente esté mareado, inmediatamente marca un GF cerca parado y Sonic Boom con el mismo botón, ya que si no tiras al contrincante, entonces le puedes dar un golpe más.*

*NOTA:Sólo funciona contra Ken, Ryu, Zangief, Dhalsim, Balrog y Sagat.



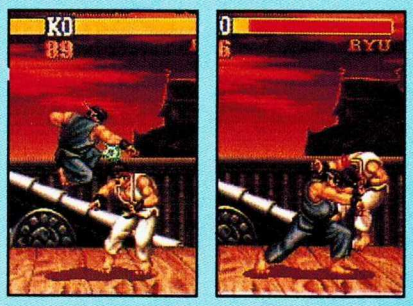
TIPS DE STREET FIGHTER II por: JOEL PAMBID

He aquí las técnicas que usa un experto como Joel en su juego favorito (y de muchos): Street Fighter II. Estos ataques te servirán para aturdir a tus oponentes. Estamos seguros que la práctica hará de ti todo un experto.

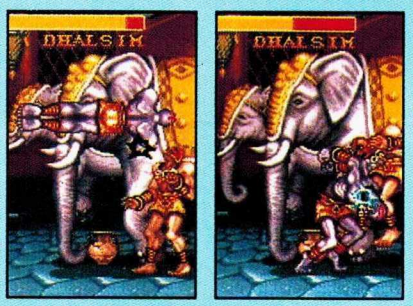
ZANGIEF

Cuando tu oponente esté aturdido, brinca hacia él presionando puñetazo fuerte y al caer presiona puñetazo débil rápidamente hasta que lo aturdas otra vez.

Salta hacia tu oponente e inmediatamente presiona abajo; cuando alcances a tu oponente golpea su rostro con el puñetazo fuerte. Cuando caigas, rápidamente da otra vez el puñetazo fuerte e inmediatamente haz una"Fireball".

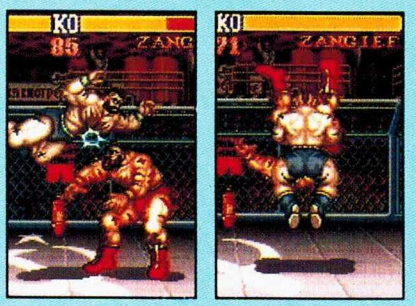


Cuando tu oponente esté aturdido en una orilla, brinca y en la parte más alta presiona el puñetazo fuerte para ejecutar un "Flying Head Spear"; cuando caigas, rápidamente presiona el botón de puñetazo fuerte otra vez para dar un doble cabezazo.



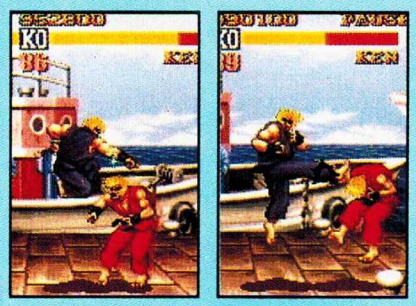
Brinca hacia tu oponente y presiona abajo y puño fuerte para hacer una plancha. Al caer, rápidamente presiona el puñetazo débil o patada débil, entonces haz un "Spinning Piledriver".

NOTA: Para hacer un "Spinning Piledriver" debes dar un giro al control de 360° y cualquier puñetazo. Esta técnica le restará mucha energía a tu contrincante.



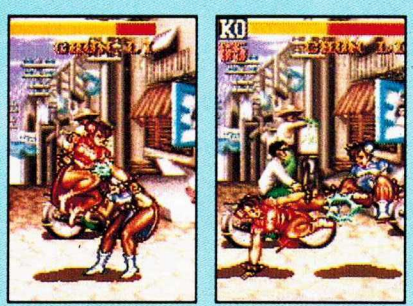
RYU GUILE

Brinca hacia tu oponente e inmediatamente presiona abajo. Cuando alcances a tu oponente golpea su rostro con el puñetazo fuerte y al caer da una patada media agachado. Cuando la comience a dar haz la "Hurricane Kick".



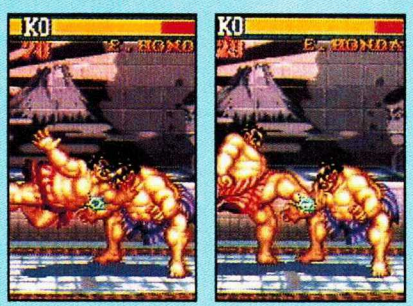
Brinca hacia tu oponente, presiona el puñetazo fuerte (aquí deja el control en una posición neutral) y cuando caigas, rápidamente presiona el puño medio y luego la patada fuerte.

Salta hacia tu oponente con un puñetazo medio a la cabeza; al caer, rápidamente presiona la patada media agachado e inmediatamente da una fuerte patada.



Cuando tu oponente esté aturdido, brinca hacia él con la patada media e inmediatamente después da la patada fuerte para un golpe doble.

NOTA: Si tu oponente trata de saltar sobre ti, haz un "Torpedo Headbutt" y esto hará que te vuelvas invencible por un instante.



DHALSIM

HONDA

CHUN-LI

BLANKA

KEN

PARTE 1 DE 2

CURSO Nintensivo

Numerosas preguntas y dudas que hemos recibido acerca de este juego, han hecho que decidamos darte unos tips y estrategias contra los jefes para que acabes y disfrutes este fantástico juego.

TIPS GENERALES:

Siempre, antes de brincar, trata de pararte lo más cerca de la orilla que puedas para evitar chocar con un enemigo y no perder vidas inúltilmente.

A diferencia de los otros juegos de la serie, aquí debes usar tus magias frecuentemente.

ACTO I

ESCENA 1-2A

JEFE: Para vencerlo golpéalo 3 ó 4 veces y después vete hacia atrás para poder brincar el fuego que arroja.

ACTO II

ESCENA 2-2C

En la parte que el Scroll va automáticamente hacia arriba, toma la vida que está donde indica la foto y en vez de golpear los disparos que te hace el cañón, sáltalos para no perder tiempo. En general, hazlo con todos los cañones.

ESCENA 2-3A

JEFE: Mantente en movimiento para no ser golpeado y cuando baje golpéalo para retirarte cuando veas que arrojará fuego.

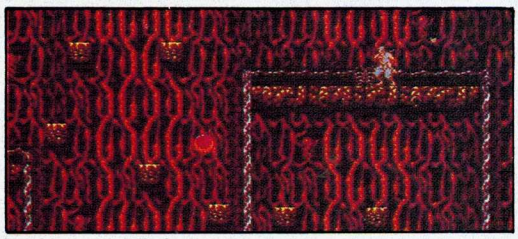
ACTO III

ESCENA 3-2B

Muchas veces es mejor no hacer frente a ciertos enemigos (como los de la foto) porque sólo te arriesgas en vano.

ESCENA 3-2D

Para vencer al jefe es importante que obtengas la espada grande que te indicamos en el mapa de abajo; te sugerimos los pasos que debes seguir para tomarla. (Si vas con Art of Fire Whell será mejor).



NINJA 外伝 III GAIDEN

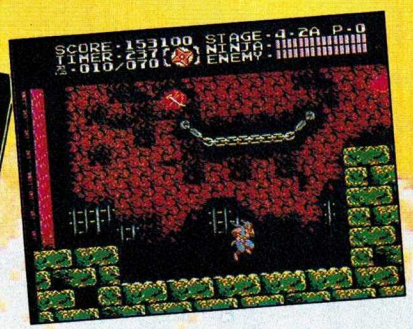
ESCENA 3-3A

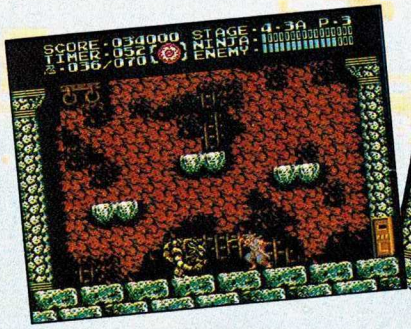
JEFE: Sólo a uno de estos 2 monstruos podrás pegarle; al que está a la derecha, cuando entras al cuarto, golpéalo con la espada y cuando se detengan para arrojarte estrellas, aléjate de ellas lo más que puedas sin perder de vista al enemigo vulnerable para seguir golpeándolo.

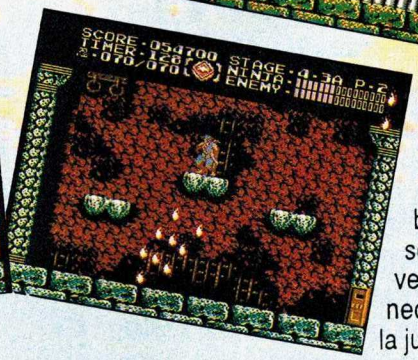
ACTO IV

ESCENA 4-2A

Para ganar tiempo con los picos, cuenta el tiempo que están arriba (4 seg. aproximadamente) y entonces brinca lejos, de modo que cuando vayas cayendo desaparezcan los picos.







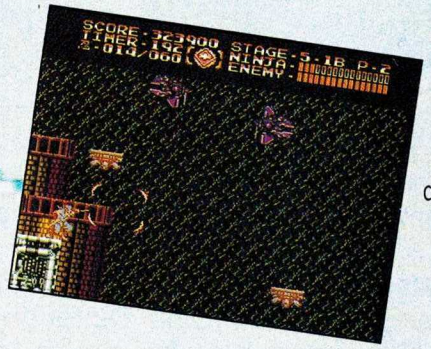
ESCENA 4-3A

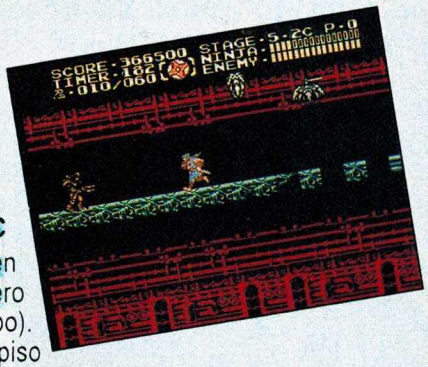
JEFE: Este ninja, después de ser golpeado varias veces, se esconde en la tierra; cuando esto suceda brinca a la base de piedra que está arriba de donde se enterró y después de disparar varias veces saldrá con un gran salto. Permanece atento para evitar ser golpeado y repite la jugada hasta que lo elimines.

ACTO V

ESCENA 5-1B

Espera en las orillas a que pasen estas naves violetas, ya que son muy molestas.



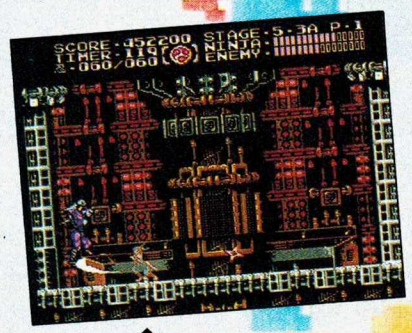


ESCENA 5-2C

¡Que no te distraiga el fondo en movimiento! (Sí, es muy padre, pero no se llega aquí de día de campo). Mantente en movimiento, ya que el piso empieza a romperse con tu peso; ignora a los robots helicóptero y concéntrate en tomar los poderes que sean necesarios y en los enemigos de enfrente.

ESCENA 5-3A

JEFE: Es inútil tratar de golpear sus estrellas, pues son invencibles, mejor bríncalas y golpéalo; también lo puedes golpear cuando brinca de un lado a otro pero sólo 1 ó 2 veces (bueno, es mejor que nada).



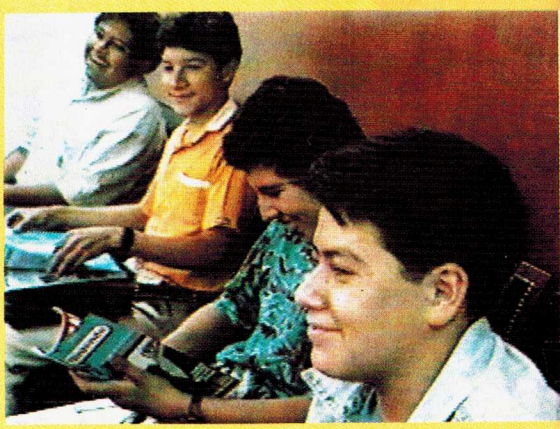
LOS LECTORES OPINAN

Preocupados por seguir haciendo una revista de calidad, directivos de C. Itoh de México y editores de Club Nintendo nos reunimos constantemente para planear cada nueva edición. En una de estas juntas descubrimos lo valioso que sería conocer más a fondo las inquietudes de cada lector.

Pues bien, aunque muchas opiniones ya las conocemos a través de las miles de cartas que llegan a nuestras oficinas, pensamos que tener un contacto más cercano con nuestros lectores nos daría una más amplia y objetiva opinión acerca de la revista.

Por eso decidimos seleccionar al azar algunas cartas e invitar a nuestros lectores a participar en la Primera Junta de Lectores - Colaboradores de Club Nintendo.

A esta reunión acudieron los siguientes invitados: Miguel Ortega Campos de 15 años, Erick Portuguez Hinojosa de 16 años, Jonathan Godoy Nava de 15 años, Isaac Vallejo Peña de 14 años, Miguel Vallejo Ortiz de 12 años, Rodrigo Ayala Lobato de 10 años, César Alberto Escamilla de 16 años y Hugo E. Rodríguez Arévalo de 15 años.



Esta mini-encuesta nos dio los siguientes resultados:

Las secciones más gustadas de Club Nintendo resultaron ser: Mariados, S.O.S. y los Cursos Nintensivos.

Al preguntarles sobre su cartucho favorito, coincidieron en destacar las series de Mario Bros., Mega Man y Battletoads.

Gran satisfacción nos dio el comprobar que Club Nintendo les ha ayudado con su información para terminar varios cartuchos.

Por otro lado, opinaron que los sistemas Nintendo se han colocado en primer lugar dentro de los videojuegos y señalaron: "Los que tenemos otras marcas ya no los jugamos".

Cuando los directivos y editores de Nintendo les preguntaron sobre lo que les gustaría que tuviera Club Nintendo, surgieron inquietudes muy importantes de las cuales te mencionamos algunas:

°Que existan todo tipo de concursos relacionados con Nintendo.

°Abrir una sección de crucigramas con respuestas de diversos juegos.

°Un póster en cada número de la revista.

°Iniciar suscripciones.

°Mejorar las fotos, especialmente de Game Boy.

Ya estamos trabajando sobre algunas de estas sugerencias, y aunque esta reunión sirvió de mucho para fijar mejor nuestros objetivos de superación editorial, seguiremos realizando sesiones de este tipo para hablar de distintos temas, siempre relacionados con videojuegos.

La bola de cristal

Al "tallar" nuestra Bola de Cristal este mes, nos enteramos de las últimas noticias en videojuegos para el mundo de Nintendo y esto es lo que vimos:

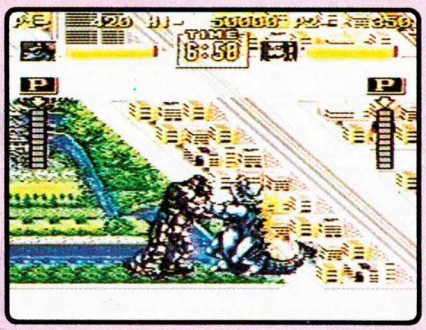
TAKARA
una nueva compañía

Un nuevo licenciatario ha llegado al mundo de Nintendo: TAKARA USA, el cual entra con el pie derecho, ya que en su primera generación de juegos encontramos 3 para el SNES y uno para el Game Boy:

KING OF THE MONSTERS (SNES)

En este juego deberás escoger un monstruo de entre 4 para competir contra otros monstruos controlados por la computadora o también podrás tener un duelo contra otro jugador.

Este juego nos recuerda un poco la lucha libre, ya que la acción es entre 2 competidores que utilizan todo tipo de llaves y golpes para terminar con la energía del contrario y poderle aplicar la clásica cuenta de 3.



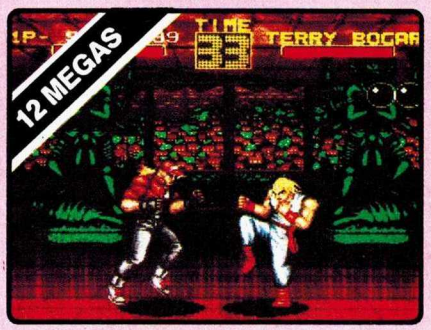
¿Qué ring crees que sea capaz de soportar los ataques de monstruos de 20 mts de alto y 50 toneladas de peso? ¡Claro que ninguno! pero sí cualquier ciudad, ya que además de armar un gran escándalo encontrarás todo tipo de implementos como tanques y aviones que se le podrán arrojar al contrincante, y para mala suerte de los japoneses su país fue escogido para librar ahí 8 feroces batallas antes de convertirte en el rey de los monstruos ¿Podrás tú hacerlo?

CYBER SPIN (SNES)

¿Te imaginas venir en tu coche (futurista, claro está) a 450 kms. por hora en línea recta y encontrarte de repente con una curva? Quizás esto implique un inminente choque, pero en Cyberspin es uno de los tantos obstáculos que tienes que librar para la conquista del Campeonato Mundial de Carreras de Autos. La acción está vista desde arriba, donde realmente se siente el vértigo de la velocidad, además de que para salir bien librado debes poner alerta todos tus sentidos, ya que cada pista está llena de curvas y cada vez que choques perderás energía.

FATAL FURY (SNES)

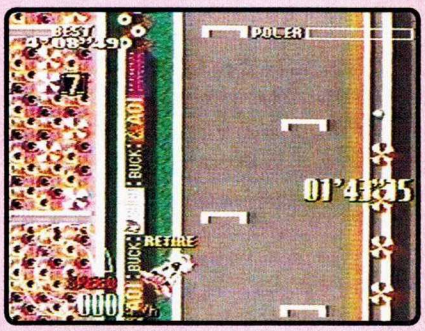
El campeonato para determinar quién será el rey de los peleadores este año ha comenzado. 3 peleadores de excelentes cualidades han entrado a competir: Terry Bogart, Joe Higashi y Andy Bogart, quienes no sólo han entrado para ganar el torneo, sino también para buscar venganza sobre el actual campeón: Geese Howard.



En Fatal Fury podrás escoger entre 3 diferentes peleadores e ir a lo largo de 8 rounds o contra un amigo en la opción de vs. mode.

MEGALIT (G.B.)

Un juego en el cual la lógica es nuestra única arma,ya que debemos mover pequeños ladrillos, que están apilados, hasta que lleguen al suelo; pero cuidado con tirar alguno de gran altura porque se puede romper y perderás una vida.

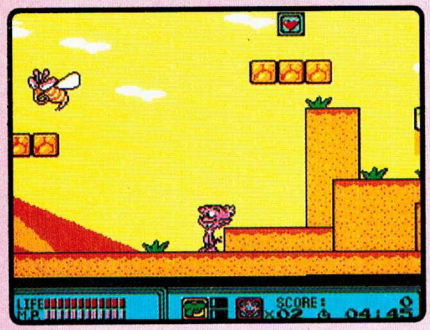


CYBER SPIN PARA SUPER NES

Como podrás darte cuenta Takara entra muy bien al mundo de Nintendo.

¿Recuerdas que en el número anterior te habíamos hablado de 3 títulos que se encuentra preparando Atlus? Pues bien, ahora te daremos un pequeño avance de ellos:

WIDGET (NES)



Widget es un pequeño extraterrestre que ha venido a la Tierra para ayudar a resolver todos los problemas ecológicos. El juego se desarrolla a lo largo de 5 escenas; si tú has jugado títulos anteriores de Atlus para NES, reconocerás el tipo de gráficos y música. Es ideal para niños, ya que la dificultad no es avanzada.

BLAZE ON (SNES)

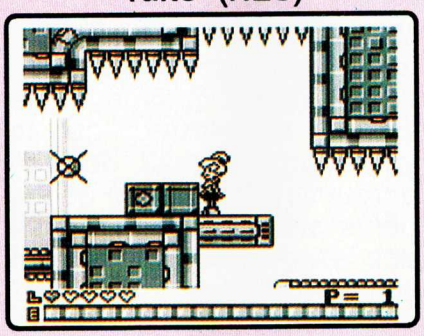
Un juego en el cual tendrás que pilotear una nave de combate con la capacidad de tomar la forma y poderes de naves enemigas. Tal vez al principio este juego no presente el reto de otros de naves, pero a partir de la 3a. escena (de 5 que hay) la acción se vuelve intensa y si te descuidas puedes ser presa de los disparos de tus enemigos.

THE CRASH'N THE BOYS: ICE CHALLENGE (NES)

En el número pasado (reporte del CES) te hablamos del primer juego de la serie de The Crash'n the Boys: Street Challenge; pues bien, Technos se prepara a lanzar el segundo de la serie: Ice Challenge, en el cual vuelven Crash Cooney y Todd Thornley, pero ahora en hielo. La acción es un poco parecida a Nintendo World Cup, donde debes evitar que tus contrincantes lleguen a tu meta, y como no hay árbitros se valen todo tipo de jugadas, unas un poquito rudas pero efectivas.

Para quienes tengan su Game Boy hay buenas noticias, pues se acerca una temporada en la que serán sacados una buena serie de juegos para este sistema:

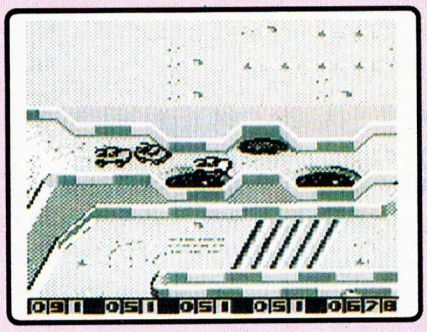
THE JETSONS -Taito- (NES)



Los robots se han vuelto locos y cometen todo tipo de desmanes. Ayuda a "Super" y su familia a escapar de los lugares como: el centro comercial, el concierto y el circo galáctico. Cada miembro de la familia tiene diferentes habilidades, por lo que este juego no cae en la monotonía.

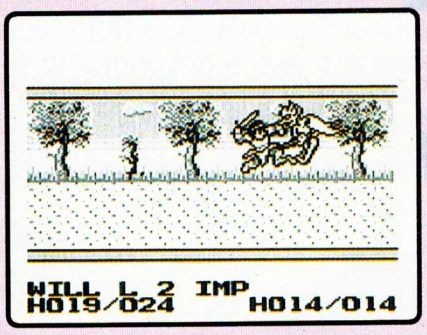
SUPER OFF ROAD -Tradewest- (GB)

Ahora este juego ya se encuentra en los 3 sistemas de Nintendo; la acción es básicamente la misma a los anteriores (inclusive son las mismas pistas), pero lo diferente en este juego es que cada pista ocupa más de 3 pantallas y la dificultad ha sido elevada, además de que podrán competir hasta 4 jugadores.



KNIGHT QUEST -Taito- (GB)

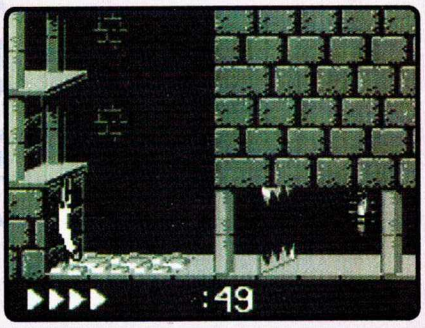
Un joven héroe llamado Will desea convertirse en Caballero, así que el Rey lo manda a destruir a Goblin para probar su coraje. Algo innovador en este juego es que las batallas las veremos en varias pantallas, lo que le quita lo que muchos consideran aburrido en un R.P.G. y que es ver a los enemigos inmóviles. Este es un buen reto para los aficionados.



PRINCE OF PERSIA -Virgin- (GB)

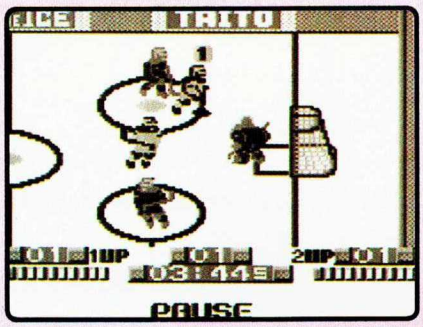
Aprovechando la ausencia del Sultán, el gran visir Yafar ha ocupado el reino y mandado a la princesa al calabozo, esperando que alguien como

tú la rescate.
Este juego es muy bueno en varios aspectos,ya que además de tener una súper animación, del personaje y presentar un buen reto, tiene una opción para ponerlo en español.

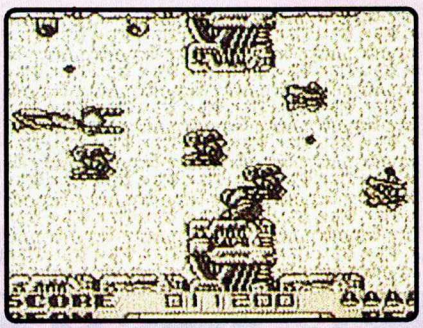


HIT THE ICE -Taito- (GB)
A los aficionados al Hockey seguramente les gustará este juego, en el cual pueden competir de 1 a 4 jugadores y donde no es necesario ser amable con el contrincante ya que ellos no lo serán contigo.

Gran acción hasta para 4 jugadores.

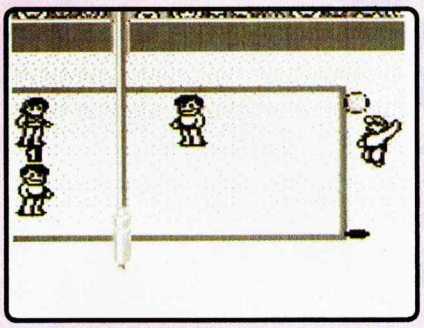


R TYPE 2 -Irem- (GB)
El imperio Bydo ha vuelto a la carga, así que es tiempo de ponerte al mando del famoso



R-9 y luchar por la paz otra vez. Si tú jugaste el primero sabes que éste es un excelente juego, pues además superó al anterior.

W-BEACH VALLEY -Taito- (GB)
Escoge 2 jugadores de diferentes nacionalidades y sal a las playas a dar lo mejor de ti para ganar el campeonato de Volley Ball playero.



Un juego realmente divertido y emocionante, con password que permite dejar tus matchs para después.

LOS GRANDES de GAME BOY

1.-SUPERMARIOLAND
Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba por qué.

2.- KIRBY´S DREAM LAND
Un nuevo héroe hace su arribo al Game Boy.
Una estupenda aventura para niños y grandes.

3.-YOSHI
Una versión idéntica a la de NES. Igual en gráficos, música y diversión. Para 1 ó 2 jugadores.

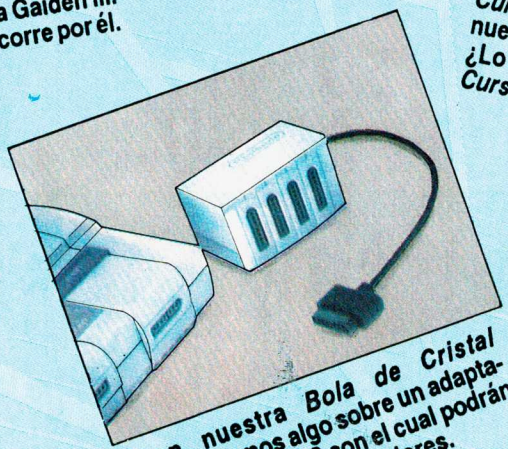
4.-BART
ESCAPE FROM CAMP DEADLY
5.-METROID II
6.-T.M.N.T. II
BACK FROM THE SEWERS
7.-MEGA MAN II
8.-BATMAN
9.-TINY TOON
10.-PAC-MAN

RESET

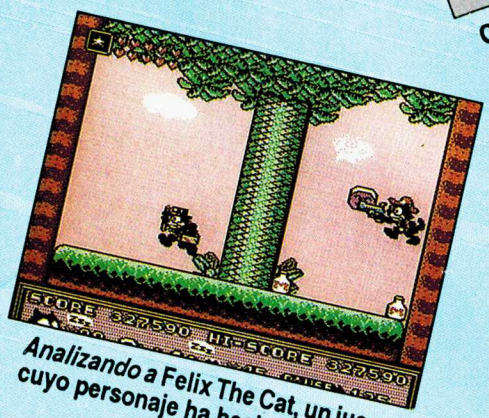
En el siguiente número de CLUB NINTENDO

Más información de Ninja Gaiden III. Si no tienes tu cartucho, corre por él.

Curso Nintensivo de T.M.N.T. IV: el nuevo juego que ya está a la venta. ¿Lo terminarás antes de ver nuestro *Curso Nintensivo*?



Con nuestra *Bola de Cristal* adivinaremos algo sobre un adaptador para el SNES con el cual podrán unirse a ti otros 4 jugadores.



Analizando a Felix The Cat, un juego cuyo personaje ha hecho historia.

Más de Street Fighter II con todos los movimientos de Chun-Li y cómo logramos esta foto.

En *S.O.S.* publicaremos más de los trucos y estrategias que nos envíes; seguiremos contestando tus preguntas en la sección *Mariados*; La lista de los *Récords* y los poseedores de los mismos.

Recuerda escribirnos a Pestalozzi # 838 Col. Del Valle, México D.F. C.P. 03100.

Por el momento aquí se nos acabaron las páginas, pero nos vemos el próximo mes con más información acerca de tus sistemas favoritos.

EDITORIAL

EL ENTRETENIMIENTO DE NUESTRO TIEMPO

A través de las dos sesiones que Club Nintendo ha tenido con sus lectores hemos confirmado algo que ya todos sabemos: Nintendo es el entretenimiento de nuestro tiempo.

Las actividades de los jóvenes actualmente son muy variadas: deportes, música, estudio, juegos, ver televisión... y dentro de ellas se ha agregado Nintendo, no como la distracción única sino como una adicional.

Los videojuegos se adaptan a pasos agigantados a la realidad social y han dejado de ser "sólo" una forma de distracción, para convertirse en una herramienta de actualización en la sociedad rumbo al año 2000. Así, por ejemplo, Mario Paint marca realmente la introducción del videojugador al mundo de las computadoras al enseñarle a usar el "Mouse" y los comandos, así como a comprender un poco más de la cibernética. Es sorprendente la capacidad infantil y juvenil para dominar este tipo de "juegos" que, en la mayoría de los casos, supera la capacidad de los adultos.

No sabemos exactamente qué pasará dentro de dos o tres años, pero de lo que podemos estar seguros es que los sistemas Nintendo se consolidarán como una herramienta importante en la educación, independientemente de su función de entretener y divertir.

SUMARIO

POSTER EN PAGINAS CENTRALES

NUESTRA PORTADA → → → → → → 3
DR. MARIO → → → → → → → → → → 4
RECORDS → → → → → → → → → → 10
RETOS DE MARIO → → → → → → → 23

NINTENDO

CURSO NINTENSIVO:
Ninja Gaiden III → → → → → → → → 26

ANALIZANDO A:
Felix The Cat → → → → → → → → → 22
Contra Force → → → → → → → → → 24
Little Samson → → → → → → → → → 32

SUPER NINTENDO

CURSO NINTENSIVO.
T.M.N.T. IV -Turtles in Time- → → → 14

INFORMACION SUPERNESESARIA:
Wings 2 → → → → → → → → → → → 45
Super Double Dragon → → → → → → 42
Axelay → → → → → → → → → → → 44

GAME BOY

UN VISTAZO A:
Barbie / Tom & Jerry → → → → → → 46
LOS GRANDES DE GAME BOY → → 55

STREET FIGHTER II → → → → → → → 6
EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES → 33
EL TALLER DE LUIGI → → → → → → → 34
MARIADOS → → → → → → → → → → 36
S.O.S. → → → → → → → → → → → → 40
¿QUE HAY DENTRO DE C. ITOH? → 43
ESTE MES LLEGALE A: → → → → → → 50
EL CONTROL DE LOS LECTORES → 48
LOS GRANDES DE NINTENDO → → 52
LA BOLA DE CRISTAL → → → → → → 53
RESET → → → → → → → → → → → → 56

CLUB NINTENDO
Año 1 No. 11 Octubre 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: SPOT/ AXY

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) **Club Nintendo** Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/ 432*92*/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

(c) 1992 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

"Mario vuelve al ataque".

Después de rescatar a la princesa Mario decide tomar unas vacaciones y dedicarse a dos pasatiempos: La pintura y las carreras de autos. Y aquí lo tenemos en dos formidables cartuchos.

Para los que gustan del automovilismo hay una buena noticia: ¿F-Zero II?, ¡no!: **¡Mario Kart!**

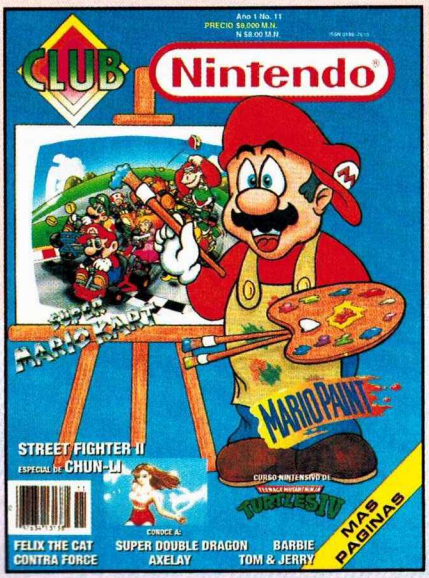
Si juegas tú solo, en la parte de abajo de la pantalla verás las posiciones.

En Mario Kart podrás escoger entre 8 diferentes coches piloteados por Mario, Luigi, la princesa, Bowser, Yoshi, Toad, Donkey Kong y un koopa. Cada coche tiene diferentes características, como el de acelerar rápido pero ser muy débil (como el de la princesa), o ser todo lo contrario (como los de Donkey Kong y Koopa). Las pistas son un tanto extrañas pero eso no quiere decir que no sean difíciles o con reto; al contrario, tendrás que evitar otro tipo de obstáculos de pista que seguramente tú podrás eludir.

¿Crees ser lo suficientemente bueno para ganar?

En 2 jugadores. la pantalla se divide para que cada uno vigile su lugar.

NUESTRA PORTADA



Un cuadro con fondo musical y movimiento puede ser guardado en un archivo del cartucho.

Con **Mario Paint** podrás crear todo tipo de dibujos utilizando un mouse, (incluido en el cartucho) con el que podrás hacer desde dibujos muy sencillos hasta otros muy elaborados, ayudándote con una gran cantidad de opciones y efectos.

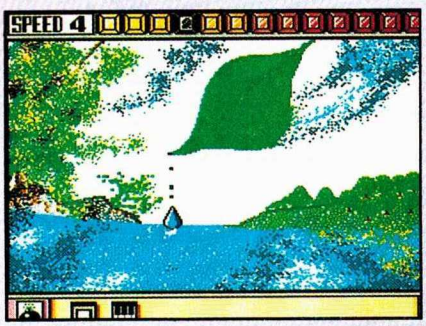
Además podrás animar tu dibujo, esto lo puedes hacer con 4, 6 ó 9 frames (imágenes una detrás de otra); y poner fondo musical utilizando una gran cantidad de efectos.

Y para que tu trabajo no sea en vano, el cartucho tiene la opción de guardar los mejores dibujos con sus respectivas animaciones y fondos musicales. Por cierto, también cuenta con un juego incluido llamado "Fly Swatter", para aprender a manejar el "mouse".

Ambos cartuchos son súper recomendables y además está presente tu personaje favorito.

Ten la seguridad de que en los dos verás cosas muy innovadoras. Seguiremos hablando de ellos en próximos números.

Este es un juego en el que te "picas", y eso que no hay que eliminar a nadie.



Tú podrás crear paisajes como éste con Mario Paint.

TUS PREGUNTAS A

DR. MARIO

Hola a todos los lectores de esta sensacional revista. Quisiera preguntarles si habrá un adaptador para que los cartuchos de SNES le pudieran entrar al NES.
También quiero felicitarlos por los pósters que han ido sacando y ojalá saquen más, ya que esto mejora la revista. He visto muchas mejorías como más páginas y el Taller de Luigi, que me gusta mucho por los consejos que dan.

Fernando Luis Ramírez
Tultitlán, Edo. de Méx.

En números anteriores comentamos que no podrán salir adaptadores para jugar cartuchos de SNES en el NES por la rotación y escala que tiene el SNES, y porque muchos juegos de este sistema requieren del uso de los 6 botones.
Por otra parte queremos darte la buena noticia a ti y a todos nuestros lectores -aunque seguramente ya se dieron cuenta- que en este número tenemos ya 8 páginas más y doble póster (así al desprenderlo podrás usar cualquiera de los 2 lados sin quitar información vital de la revista).

Soy coleccionista de revistas de Nintendo y tengo el cartucho de Contra III (The Aliens Wars).
En una revista americana leí cómo hacer los movimientos en el título para seleccionar nivel y estoy "súper mariado" porque lo he hecho mil veces y no me sale.

Jorge Valladares
Campeche, Camp.

Efectivamente se publicó en una revista americana y sí sirve el truco... pero en el juego japonés (para Super Famicom) y no funciona en la versión americana.

A la fecha no sabemos que exista el Level Select, pero de seguro te sirvió el Curso Nintensivo de nuestra revista pasada.

Les escribo para pedirles que publiquen más fotos de mis juegos favoritos de SNES: Street Fighter II, Magic Sword y Axelay. También pienso que para mejorar la revista deben mejorar la calidad de las fotos. Espero que tomen en cuenta mi opinión y que sigan adelante con el buen trabajo que hasta ahora han llevado y ojalá hagan un "Qué hay dentro de..." CAPCOM, ya que es mi compañía favorita de juegos.

JORGE (EL FLACO TRS) CUELLAR
Tijuana, B.C.N.

Antes que nada queremos decirte que todas las opiniones de quien escribe a la revista son tomadas en cuenta, aún cuando no salgan publicadas en la revista. Como habrás visto hemos publicado bastante información de Street Fighter II porque es el juego que más nos piden. Es un verdadero suceso en el mundo de los videojuegos.

La calidad fotográfica como te habrás dado cuenta se ha mejorado muchísimo, principalmente en Game Boy. También, desde nuestro número anterior, empezamos a publicar mapas exclusivos de Club Nintendo (Contra III) y en este número podrás verlos en el Nintensivo de T.M.N.T. IV. Estos mapas nos ayudan a ser mucho más claros en los cursos. Esperamos que a ti y a todos nuestros lectores también les parezcan valiosos.

Para el próximo número incluiremos algo que mucho nos han pedido: la historia de Mega Man en la sección "Qué hay dentro de..."

Les escribo para decirles algo acerca de la sección "Analizando a", debido a que siempre terminan recomendando los juegos a pesar de que algunos no sean muy buenos, en cambio en las revistas de Estados Unidos cuando un juego no es bueno no lo recomiendan. Cambiando de tema no me gusta su vocabulario tan fino como cuando dicen palabras como sinopsis o representativo.

Antonio Montero
México, D.F.

Respecto al lenguaje queremos decirte que esta es una revista hecha por jóvenes y para jóvenes. Nuestro lenguaje creemos que no es tan rebuscado y cuando tenemos que recurrir a esas palabras es porque en verdad es necesario y si nuestros lectores no las conocen, es bueno echarle un ojo al diccionario y aprender algo a través de Club Nintendo.

Por otra parte, nuestra sección "Analizando a", sólo analiza juegos que nosotros consideramos recomendables, a diferencia de las revistas americanas que en sus secciones equivalentes (o sea muy parecidas) analizan cualquier juego. Así, nunca habrás visto que en la revista analicemos y recomendemos juegos como Hook, Dynatron City, Gilligan´s Island o la serie de Dragon Warrior para NES o juegos lentos y monótonos como muchos otros de los que ni hablamos, aunque tampoco podemos decir que son del todo malos porque hay a quien les puedan gustar.

Lo que sí te podemos decir es que cuando recomendamos un juego es porque en verdad nos gusta.

Club Nintendo sigue adelante como hasta ahora. Si no hubiera salido una revista como ésta, no lo hubieran valorado mis padres. Ellos decían que estos juegos eran para vagos pero ahora hasta ellos juegan.

Oscar Romo Guerrero.
Aguascalientes, Ags.

El Nintendo es el entretenimiento de hoy. Seguramente a nuestros papás los regañaban por ver la tele, a nuestros abuelos por ir al cine y a nuestros bisabuelos por montar demasiado a caballo. Todo con exceso es malo, pero que bueno que en tu caso como en el de muchos más, Nintendo esté integrando a la familia.

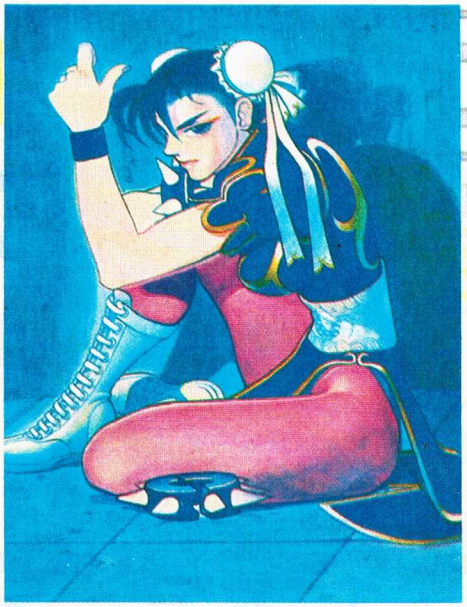
Tengo 13 años y quiero hacerles una pregunta sobre Street Fighter II ¿Qué significa la "M" en el nombre de M. Bison y la "E" en el de E. Honda? Espero tener contestación pues me gustaría saber eso que nadie me ha podido decir. Ojalá lo sepan y publiquen rápido.

Aldo Antonio Ramírez Arellano
Veracruz. Ver.

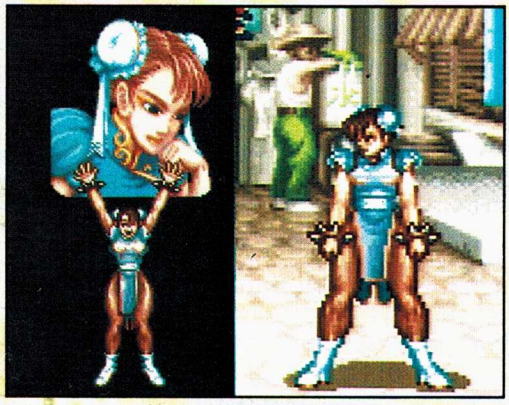
En el caso de E. Honda no hay duda que significa Edmond, pero el caso de M. Bison es muy especial. En Japón significa Mike, pero Bison en el cartucho japonés es el peleador a quien todos conocemos como Balrog. El que tú conoces como Vega, en Japón es conocido como Balrog y el último enemigo es Vega, y no M. Bison como en América. En el cartucho americano se ha corrido el rumor de que es "Major" Bison.

Por otro lado, queremos hacer una mención especial de David Moreno Cisneros, omitido en el número 9, por el Sound Test de Batman que nunca había sido publicado.

STREET FIGHTER II

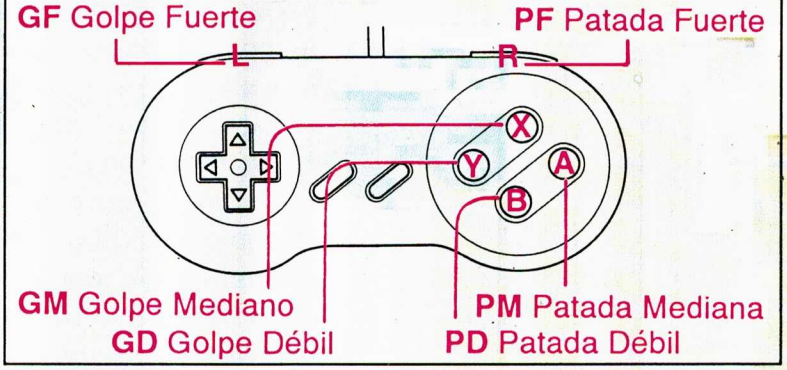


CHUN LI

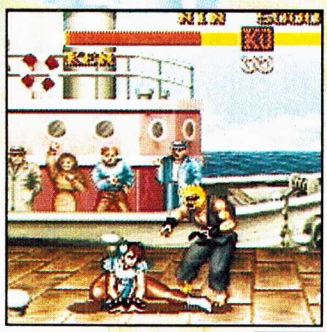


El personaje más rápido de los 8 peleadores es sin duda Chun Li. El aprovechar esta habilidad es la clave para vencer al enemigo.

Si no das configuración especial a tu control, así es como están los golpes:



PATADAS



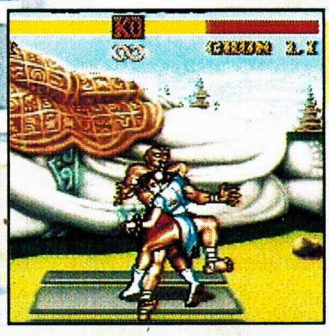
PD AGACHADA
La utilizas para contrarrestar ciertas patadas por abajo, cuando tu contrincante no está muy cerca.

PD/PM DE CERCA PARADA
La utilizas dentro de una serie de golpes.

PD/PM SALTANDO VERTICAL
La usas para defenderte por arriba (No muy efectiva).

PD SALTANDO AL FRENTE
Si la utilizas desde que empiezas a elevarte mantendrá su posición hasta caer; esto es muy efectivo para asegurar el contacto con el enemigo.

AGARRES



EN EL PISO

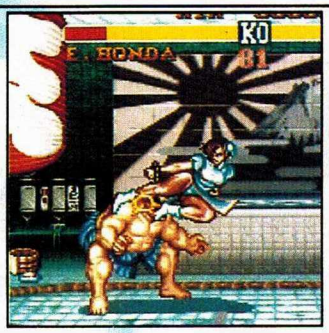
Cuando estás pegada al enemigo y presionas tu control al frente o atrás (←→) y al mismo tiempo cualquiera de los golpes **GM o GF**, lo arrojarás contra el piso para restarle energía.

EN EL AIRE

Al estar los dos peleadores en el aire y no muy alejado, presiona **GM o GF** precisamente en el instante que están al mismo nivel, para arrojarlo contra el piso y restarle energía.

PM AGACHADA

La utilizas para presionar a tu enemigo; si colocas varias seguidas marearás a tu contrincante.



PM SALTANDO AL FRENTE

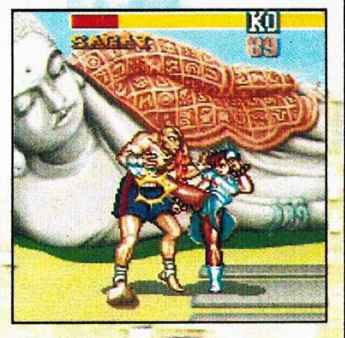
La utilizas para atacar con mayor seguridad y si la conectas con facilidad darás otro golpe.

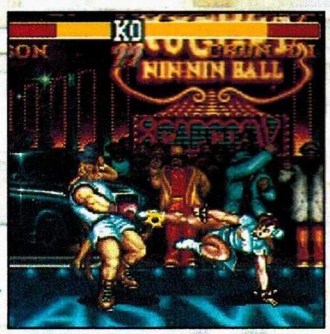
TACONAZO

Salta y presiona el botón de PM con el control hacia abajo. Sirve para golpear al enemigo por arriba y alejarte (puedes conectar varios sin caer al piso).

PF DE CERCA PARADA

Perfecta para rematar después de una serie de golpes.





PF AGACHADA

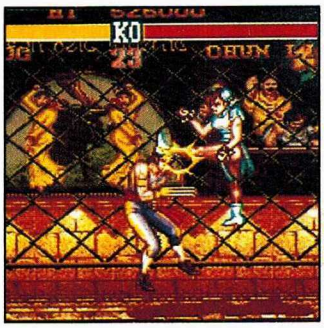
La utilizas para tirar a tus enemigos. Por su gran alcance y fuerza es ideal para rematar después de una serie de golpes.

PF/PM DE LEJOS PARADA

Si la utilizas en el momento exacto detienes los ataques por arriba.

PF SALTANDO AL FRENTE

La utilizas para caer sobre el enemigo con gran fuerza; si entra, fácilmente conectarás otra. (En el aire no mantiene su posición por mucho tiempo).



PF SALTANDO VERTICAL

La utilizas para defenderte de un ataque alto o bajo, pero deberás presionar el botón en el momento justo en que el contrincante se acerca.

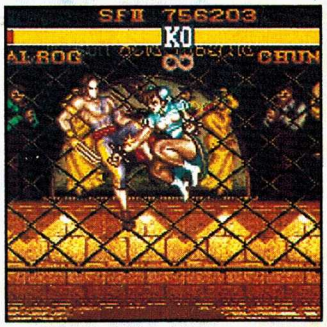
GOLPES

GD/GM/GF AGACHADA
Lo utilizas en el transcurso de una serie de golpes (**GF** tiene mayor alcance; **GD** es el más rápido pero el de menor alcance).

GD PARADA
Lo utilizas para presionar a tu contrincante y obligarlo a poner defensa.

GD/GM/GF SALTANDO VERTICAL
Lo utilizas para defenderte por arriba.

GD SALTANDO AL FRENTE
Con este golpe mantienes tu puño al frente y así tienes mayor posibilidad de contacto.



GM/GF SALTANDO AL FRENTE
Lo utilizas para atacar al enemigo por arriba y si entra, fácilmente conectarás otro golpe.

GM PARADA
Lo utilizas en una serie de golpes y por su alcance y rapidez es ideal para rematar.

GF DE LEJOS PARADA
Lo utilizas para rematar o mantener a tu enemigo a distancia.

GF DE CERCA PARADA
Lo utilizas igual que **GF DE LEJOS PARADA**, pero esta posición se mantiene por un instante más.

REBOTE

Mientras estás en el aire pegada a cualquiera de las orillas de la pantalla, presiona el control hacia la otra orilla y así rebotarás. Esto lo utilizas para evadir ataques y contraatacar al enemigo.

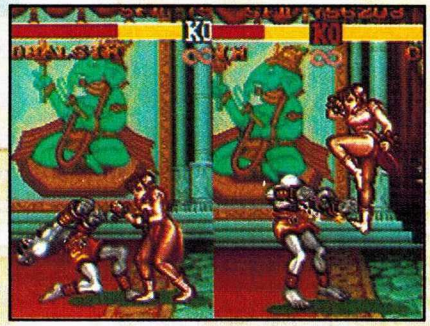
LIGHTNING KICK Lo logras presionando repetida y rápidamente cualquier patada (**PD/PM/PF**). Este ataque lo puedes marcar cuando estás agachada o saltando.

PD= Lenta
PM= Media
PF= Rápida

JUGADAS DE EXPERTOS

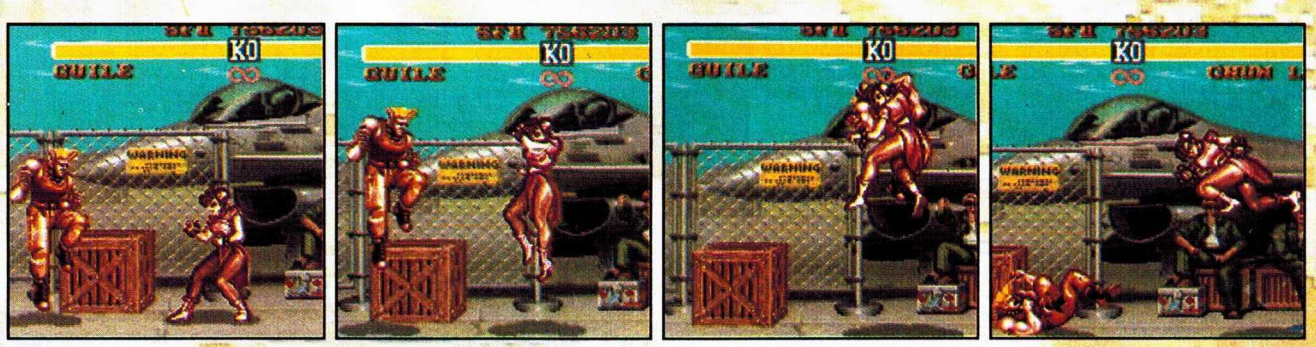
De los 8 personajes que puedes escoger Chun Li es el único que puede ejecutar varios golpes continuos en un mismo salto; ésta es una habilidad clave para efectuar una serie de golpes con gran efectividad.

Ejemplo: Cuando el enemigo está en la orilla le puedes caer con 1 ó 2 taconazos y después de rebotar en la pared conectarle otro más o también alejarte con PM para evitar que salte hacia ti.



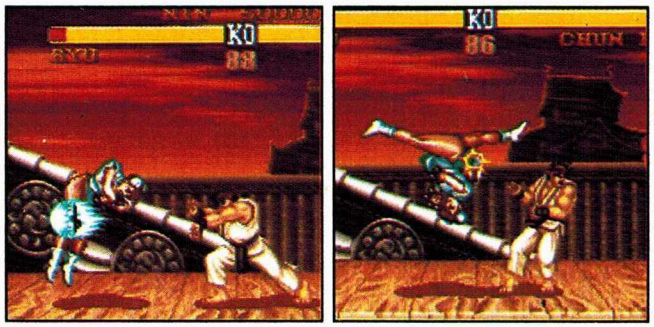
Al estar tu contrincante tirado en el suelo colócate pegado a él y justamente cuando se levante salta sobre él pero marca taconazos desde que te estás elevando; con esto es muy posible que le coloques 1 ó 2 a tu contrincante. Esta misma jugada la puedes combinar entre una serie de golpes.

Al estar tu contrincante a una distancia similar a la que tienen al comenzar el round y el enemigo salte hacia ti, inmediatamente salta hacia atrás y cuando estén alineados, presiona GM o GF y así lo arrojarás contra el piso. (Para ejecutar esta jugada se requiere mucha práctica y exactitud por la rapidez con la que salta Chun Li).



GOLPES ESPECIALES

WHIRLWIND KICK Lo logras al mantenerte agachada 2 segundos aprox. e inmediatamente presiona ARRIBA y cualquier patada.



PD= Corta
PM= Media
PF= Larga

Justo cuando te estás elevando por un instante no te toca nada; muy útil para esquivar poderes o ciertos ataques.

NOTA: Al estar agachada, puedes hacer el **WHIRLWIND KICK** con defensa. En el transcurso de la patada puedes marcar los 2 segundos con el control hacia abajo para ejecutar otra justamente al caer.

LOS RECORDS

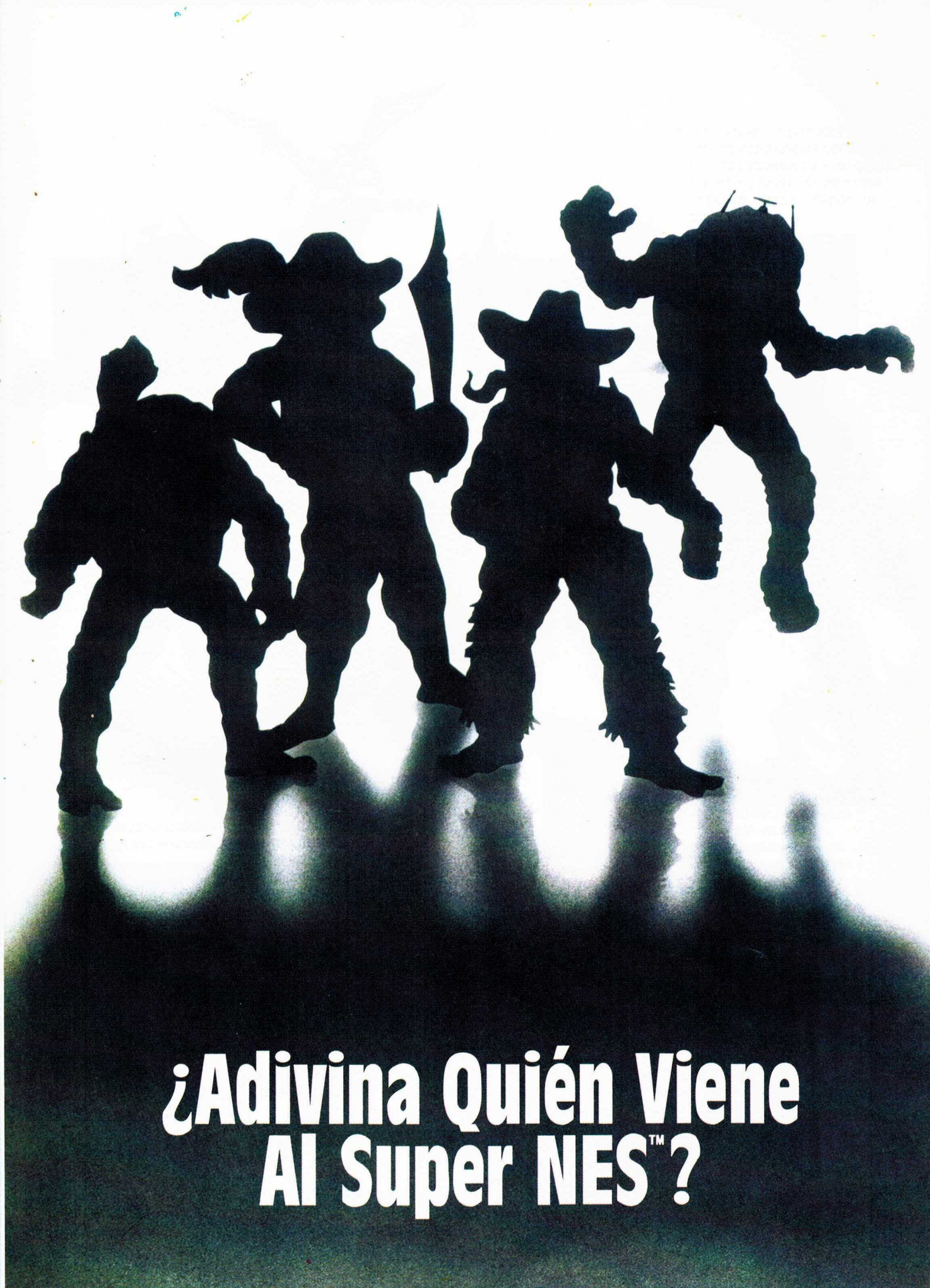
Seguimos publicando "EL SALON DE LA FAMA", con todos los Súper-Récords.
Envía tus récords acompañados de una fotografía lo más clara posible a la sección de RECORDS, revista CLUB NINTENDO: Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P.03100 México, D.F.

SALON DE LA FAMA
MARCO A. J. BOJALIL
FINAL FIGHT.....3'599,013

BAD DUDES
HUGO D. LOPEZ C.
BATMAN
ARTURO GONZALEZ. YZAR
CARLOS A. COBO HDEZ.
BATMAN II
GUILLERMO SERRA R.
RODOLFO GUERRERO REYES
CARLOS A. COBO HDEZ.
ROBERTO ZEPEDA ROJAS
BATTLETOADS
FCO. JAVIER ROBLES
JUAN MUCIÑO FLORES
BO JACKSON BASE BALL
MIGUEL M. SANTILLANO
BUGS BUNNY B.B.
JORGE A. GOMEZ RUIZ
CONTRA
JORGE A. GOMEZ RUIZ
CONTRA III
JOSE LUIS MONTER S.
MARCO A.J. BOJALIL
CRYSTALIS
CARLOS A. COBO H.
CASTLEVANIA II
LUIS A. BRECHO MTEZ.
CARLOS A. COBO H.
CASTLEVANIA III
CARLOS A. COBO H.
CASTLEVANIA IV
MAURICIO LERMA N.
JUAN ENRIQUE BUSTOS DIAZ
ENRIQUE PEREZ M.
ARTURO PEREZ M.
MARCO A. ESTRADA C.
RODRIGO DIEZ GARGARI
JOSE MAURICIO DEL VALLE C.
DOUBLE DRAGON II
JORGE LUIS SALINAS NERI
DOUBLE DRAGON III
JORGE LUIS SALINAS N.
JUAN MUCIÑO FLORES
CARLOS A. COBO HDEZ.
DONKEY KONG
JORGE LUIS SALINAS NERI
DRAGON WARRIOR II
CARLOS A. COBO HDEZ.
DUCK TALES
HUGO FALCON RIOS
JORGE A. GOMEZ RUIZ
FLINTSTONES
IVONNE G. TOVAR S.
JORGE LUIS SALINAS N.
FIDEL NUÑEZ BESPALORA
HUGO FALCON RIOS
ISAI ABDIEL ALVARADO V.
ARTURO GLEZ.YZAR
FINAL FIGHT
WALTHER URBINA G.
FINAL FANTASY
CARLOS A. COBO H.
GUN SMOKE
FCO. JAVIER CERVANTES P.
GOAL!
JORGE LUIS SALINAS NERI
MIGUEL VALLEJO ORTIZ
ISAAC VALLEJO PEÑA
CARLOS E. BARRETO S.
IKARI III
J. MIGUEL NAVARRO O.
J. FRANCISCO NAVARRO O.
SERGIO M. A.
EMANUEL ARELLANO SANCHEZ
LUIS A. BRECHO MTZ.
HUGO FALCON RIOS
WALTHER URBINA G.
JOE & MAC
MARCO A. R. VELASCO
JESUS R. MENDEZ ORTIZ
HOOPS
ALEJANDRO LIZARRAGA M.
JAKAL
JORGE LUIS SALINAS N.
KUNG FU
JORGE LUIS SALINAS N.
MICKEY MOUSE CAPADE
MAURICIO LERMA NORIEGA
RICARDO ABURTO M.
MONSTER IN MY POCKET
LUIS A. BRECHO M.
MEGA MAN 3
LUIS A. BRECHO M.
CARLOS A. COBO H.
MIGUEL VALLEJO ORTIZ
ISAAC VALLEJO PEÑA
MEGA MAN 4
JUAN MUCIÑO FLORES
ROBERTO ZEPEDA ROJAS
PILOTWINGS
MIGUEL PAZ
PIT FIGHTER
MIGUEL A. ALVAREZ F.
P.O.W.
J. FRANCISCO NAVARRO O.
DANIEL CERVANTES C.
ROBOCOP I
JORGE A. CARGIA LEPEZ
ROBOCOP II
PEDRO M.NUÑEZ GARCIA
LUIS BARRANCO MTZ.
RESCUE RANGERS
EMANUEL ARELLANO S.
JORGE LUIS SALINAS N.
FRANCISCO A. REVELES A.
LUIS A. BRECHO MTZ.
ANGELES MACEDA T.
MARCELINO MIGUEL KOYOC
MIGUEL VALLEJO ORTIZ
ISAAC VALLEJO PEÑA
ROLLER GAMES
JORGE ROBIES
RIVAL TURF
MARCO A.J. BOJALIL
ROCKEETER
JORGE A. GARCIA LEPEZ
FIDEL NUÑEZ BESPALORA
MARCO A. J. BOJALIL
SUPER MARIO WORLD
MIGUEL A. GARCIA CASTRO
JOSE A. NIEVES ALVARES
MANUEL F. GUZMAN
LUIS A. BRECHO M.
LUZ MA. GAMA S.
LUIS A. ZUNO MANDEUR
JOSE DE J. LOPEZ
JORGE A. DIAZ VALADEZ
RAFAEL ROJAS H.
EMANUEL ARELLANO S.
HUGO FALCON RIOS
ANDRES FALCON C.
MIGUEL A. ALVAREZ
MIGUEL PAZ
MIGUEL M. SANTILLANO
MIGUEL VALLEJO ORTIZ
ISAAC VALLEJO PEÑA
SUPER MARIO BROS
ARTURO G. YZAR
MARCELINO MIGUEL KOYOC
WALTER URBINA G.
SUPER MARIO BROS. 2
GABRIEL GUZMAN SOLIS
LUIS BARRANCO M.
MARCELINO MIGUEL KOYOC
SUPER MARIO BROS 3
MARIO A. MONTES DE OCA R.
JORGE LUIS SALINAS NERI
MARCELINO MIGUEL KOYOC
JESSICA INGLATERRA M.
MIGUEL VALLEJO ORTIZ
ISAAC VALLEJO PEÑA
THE SIMPSONS
JORGE A. GARCIA LEPEZ
MARCELINO MIGUEL KOYOC
JESSICA INGLATERRA M.
THE SIMPSONS II
JORGE A. GARCIA LEPEZ
VIOLETA J. JIMENEZ R.
WALTER URBINA G.
JESSICA INGLATERRA M.
SUPER GHOULS'N GHOSTS
RODRIGO DIEZ GARGARI
SUPER ADVENTURE ISLAND
RODRIGO DIEZ GARGARI
MARCO A. J. BOJALIL
SUPER SMASH TV
MIGUEL VALLEJO ORTIZ
ISAAC VALLEJO PEÑA
SNOW BROTHERS
LUIS A. BRECHO MTZ.
GLADYS CANCINO NAJERA
STREET FIGHTER 2010
ARMANDO M. BAQUEDANO
SUPER C
JORGE LUIS SALINAS N.
MAURICIO LERMA NORIEGA
MARCELINO MIGUEL KOYOC
STREET FIGHTER II
EMANUEL ARELLANO S.
MIGUEL A. ALVAREZ F.
DAVID RODRIGUEZ H.
MARCO A. J. BOJALIL
RICARDO GOMEZ NAJERA
RAUL LOPEZ F.
WALTHER URBINA G.
JUAN E. BUSTOS D.
ENRIQUE PEREZ MALAGON
ARTURO PEREZ MALAGON
MARCO A. ESTRADA C.
RODRIGO DIEZ GARGARI
MIGUEL VALLEJO ORTIZ
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL M. SANTILLANO
THE LITTLE MERMAID
JORGE LUIS SALINAS N.
MARISOL ZARAZUA JUAREZ
JORGE A. GOMEZ R.
TALE SPIN
IVAN RAMIREZ CH.
TECMO BOWL
VICTOR ARJONA CABRERA
T.M.N.T. (GAME BOY)
MAURICIO LERMA NORIEGA
T.M.N.T.
J. RODOLFO GUTIERREZ V.
CARMELINA GUTIERREZ V.
MARCELINO MIGUEL KOYOC
T.M.N.T. II
EMANUEL ARELLANO S.
JORGE A. GARCIA LEPEZ
LUIS M. CENDEJAS BUSTOS
SERGIO A. BUSTOS M.
ARMANDO M. BAQUEDANO
CARLOS A. COBO H.
MOISES CASARES MONTALVO
VICTOR ARJONA CABRERA
MARCELINO MIGUEL KOYOC
T.M.N.T. III
EMANUEL ARELLANO S.
FCO. JAVIER CERVANTES P.
MIGUEL A VERDUZCO L.
WORLD CLASS TRACK MEET
WALTER URBINA G.
WORLD CUP
EMANUEL ARELLANO S
WRESTLEMANIA CHALLENGE
JORGE LUIS SALINAS N.
WILLOW
CARLOS A. COBO H.
ARMANDO MELESIO B.
WIZARDS AND WARRIORS II
CARLOS A. COBO H.
XENOPHOBE
ARMANDO M. BAQUEDANO
XARDION
MIGUEL A. ALVAREZ F.
ZELDA III
LUIS A. ZUNO MANDEUR
RODRIGO DIEZ GARGARI

EN ESTE NUMERO RESPONDIMOS DUDAS A:
OMAR E. GARCIA ALCARAZ + JOSE LUIS ALBOR GARCIA + ADRIAN A. BARBA GTZ. + FEDERICO S. GARCIA PEÑA + RAYMUNDO CASTREJON + RAFAEL LEZAMA MORALES + HECTOR J. VELASCO GTZ. + VICTOR M. CERON C. + LUIS A. MORALES PAEZ + CARLOS A. RAMIREZ MOLINA + DAVID RETCHKIMAN + CARLOS E. ANDRADE G. + SERGIO, MAURICIO, ANTONIO Y HEYDI C. BARRON Y BRUCE LEE? + CARLOS A. ALFARO ALONZO + JAVIER LEZAMA + RICARDO Y ALEJANDRO MANZO SUAREZ + FERNANDO RUIZ MORALES + ERICK Y OSCAR ALFONZO P. + GERARDO FERNANDEZ A. + MANUEL ROMERO ESPINOSA + ALDO A. RAMIREZ ARELLANO + ENRIQUE SANCHEZ GARCIA + VICTOR MANUEL ROMERO A. + PAULA LOPEZ MARGALLI + FERNANDO PERRUSQUIA TORRES + ALEJANDRO ARCHUNDIA G. + JUAN PABLO FLORES VAZQUEZ + RAFAEL LEZAMA MORALES + EDGAR A. NUÑEZ P. + JERSON D. ORDAZ LOPEZ + LUIS A. ARELLANO MORALES + JOSE A. GODINEZ NAVARRO + ROBERTO MARTINEZ MALAGON + RODOLFO VAZQUEZ REYES + JOAQUIN L. GONZALEZ + FERNANDO MARTINEZ GLEZ. + DAVID O. DOMINGUEZ GODINEZ + JOSE A, TERROBA + MARCO F, CORTES GLEZ, + OLIVER GOMEZ ABRAJAN + HIGOR HERNANDEZ + VICTOR R. CHELALA MORALES + ALEJANDRO PEREZ OJEDA + FERNANDO A. MIRELES + FCO. JAVIER MARTINEZ Z. + ALEJANDRO E, MAZA PEREZ + ARMANDO MELESIO BAQUEDANO + MIGUEL RAMIREZ CARRILLO + VICTOR ARZATE RODRIGUEZ + OSWALDO RUVALCABA ZENTENO + EDGAR E. AVILA Y CESAR A. VELAZQUEZ + IVAN NAVARRO AHUMADA + JAIR DE J. PEREZ AGUILAR + JORGE M. SALGADO S. + CARLOS E. SOLANO CASTILLO + JORGE C. PEREZ CAMPOS + RUBEN A. VILLALOBOS BRITO + VICTOR M. PEREZ P. + SERGIO D. AGUILAR LARA + MARCO AREVALO GLEZ + VICTOR J. GONZALEZ + VICTOR ROSALES + RAUL A. LARA RANGEL + HECTOR G. MEJIA MANCISIDOR + RICARDO QUIROZ CORONEL + ALEJANDRO VALVERTH F. + BENJAMIN GUTIERREZ P. + CESAR MOLINA H.

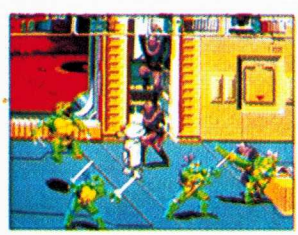
Y COLABORARON:
CESAR ALBERTO Y LUIS A. FLORES JIMENEZ + JUAN MUCIÑO FLORES + JORGE HUERTA URBAN + CARLOS MUCIÑO RAMIREZ + ERIK VICINO P + SAUL OLGUIN GOMEZ + JOSE F. OJEDA MONTERO + ENRIQUE ORTIZ VARGAS + EDMUNDO OLIVARES R. + JOSE H. BUSTOS VARGAS + CARLOS ALBERTO CASTRO + HECTOR BUSTAMANTE PENILLA + FRANCISCO J. ARIAS PINEDA + ALEJANDRO Y AUGUSTO ALDANA RUIZ + MIGUEL A. VERDUZCO.


¿Adivina Quién Viene
Al Super NES™?

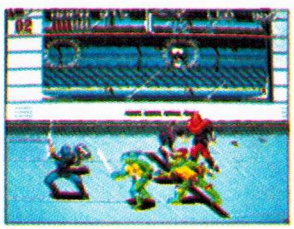
Las Tortugas Viven Los Mejores Tiempos De Sus Vidas.

Cowabunga, los intrépidos amigos ninja, es TMNT IV Turtles in Time para el Súper NES. Los 4 fabulosos héroes han sido traídos directamente del segundo juego de Arcadia. Y de pilón algo sensacional: ahora también puedes luchar caparazón contra caparazón para saber definitivamente cuál reptil es el mejor de todos. Explora los 10 explosivos niveles que presentan sorprendentes gráficos 3-D. Tú tienes nueve tortumovimientos de ataque incluyendo Catapulta, Bala de cañón y Bulldozer.

El vertiginoso viaje por el tiempo te lleva A.C., D.C. y A.C. otra vez.



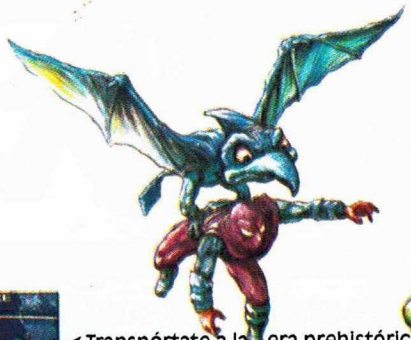
Pero no olvides tu misión: encontrar a Abril O'Neal (fiu, fiu) y encontrar la Estatua de la Libertad robada antes que Shredder la convierta en un mega ornato de jardín.



Así es que alcanza tu total tortugosidad y lógralo!

KONAMI®

◄ Chécate esto. Escenas de Arcadia a la izquierda, escenas de Super NES a la derecha. ¡Son tortugamente iguales! ¿A poco no son sorprendentes los chavos de Konami?



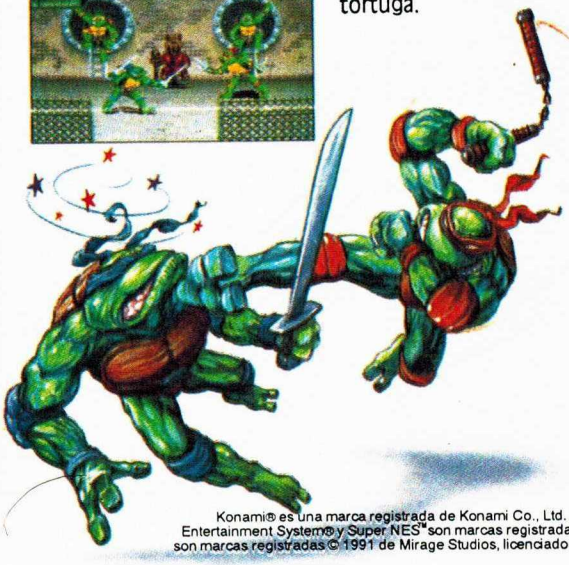
▼ El rayo teletransportador de Shredder te mandará por la historia incluyendo los peligrosos días de los piratas. En este caso es Bebop y Rocoso usando sus trajes y aretes.

◀ Transpórtate a la era prehistórica donde los Foot Soldiers vuelan en Pterodáctilos y montan Tiranosaurios convertibles.

▼ Conviértete en un picudísimo manejador nocturno en tu disco a toda velocidad y derrota a Krang en el año 2020.

◀ Lucha por salvar tu piel en el nada confiable tren del siglo 19 por el salvaje oeste. Derrota a Lagartón y tal vez puedas hacerte unos zapatos de cocodrilo.

▼ Abolla caparazones y egos en el 2 player Versus mode donde el mejor en 3 rounds demostrará por vez primera cuál es la mejor tortuga.



Konami® es una marca registrada de Konami Co., Ltd. Turtles in Time™ es una marca registrada de Konami, Inc. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System® y Super NES™ son marcas registradas de Nintendo of America Inc. Teenage Mutant Ninja Turtles® y sus distintivas apariencias son marcas registradas © 1991 de Mirage Studios, licenciados exclusivamente por Surge Licensing, Inc. ©1992 Konami. Todos los derechos reservados.

Nintensivo

Todas las tortugas ninja observaban por televisión un reportaje de Abril O'Neil desde la Estatua de la Libertad, cuando Krang se apoderó de ese histórico monumento para luego dirigirse a la cámara de T.V. y advertir: "Tortugas, si tienen el suficiente valor, pueden venir a recoger la estatua al Technódromo... ha, ha, ha".

Por supuesto que las tortugas sí tienen valor, así que escoge la que más te agrade por sus características y cualidades para vencer al malvado Krang.

Aquí es oportuno mencionar que todas las técnicas de este Curso Nintensivo son en dificultad "hard", ya que sólo así podrás ver el final.

Ahora sí, tomen su caparazón y adelante.

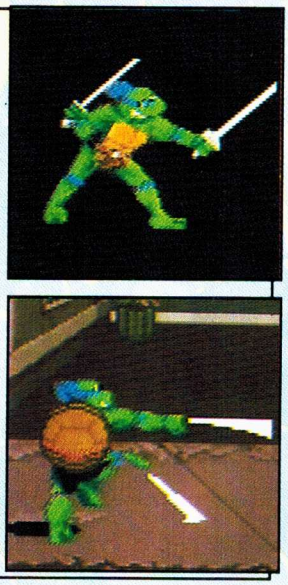
PERSONAJES

LEONARDO

Edad: 16 años

Armas: Un par de Katanas

Leo es la tortuga líder del grupo y tiene un gran equilibrio en sus ataques, pues tiene regular alcance, velocidad y resistencia. Su golpe especial lo puede salvar en situaciones difíciles, ya que cuando lo aplica cubre todo alrededor de él. Su serie de golpes normales es buena, pero su golpe de remate (con el que brinca y golpea) es excelente contra algunos enemigos finales y Stone Warriors, pues equivale como a 2 ó 3 golpes.



RAFAEL

Edad: 15 años

Armas: Par de Sais

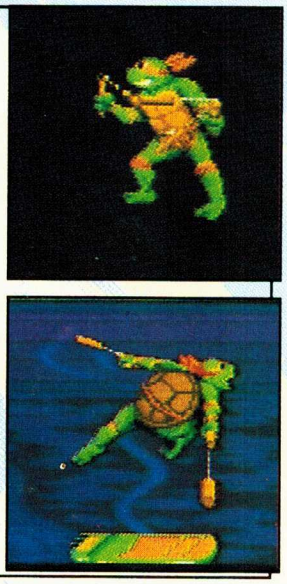
Raph es una tortuga con un gran espíritu combativo, aunque tenga que soportar bromas acerca de pelear con unos tenedores. Las grandes ventajas de Rafael son ser muy rápido y tener un normal ataque. Posee un buen alcance, pero en resistencia no se puede hablar muy bien de esta tortuga, ya que es débil. Su golpe especial abarca sólo enfrente de él, pero es de buen uso contra los jefes, ya que les puede conectar 2 ó 3 seguidos sin cambiar de posición.

MIGUEL ANGEL

Edad: 15 años

Armas: Par de chacos

Mike es lo que suelen llamar "el alma de la fiesta", además de que entre las 4 tortugas es la que tiene el caparazón más duro. Es la tortuga con más resistencia y fuerza, su velocidad es normal, pero su alcance y su velocidad para golpear no le son muy favorables. Su ataque especial marca una línea recta hacia adelante barriendo a todos los Foot Soldier que se crucen en su camino.



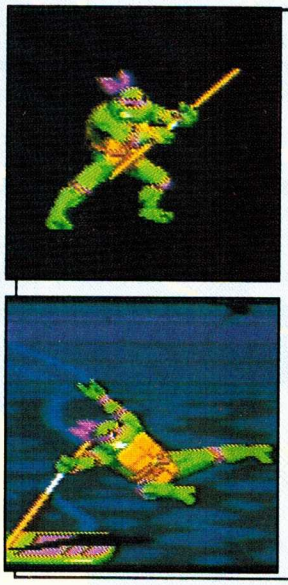
DONATELO

Edad: 15 años

Arma: Bo

Don es el "genio incomprendido" (según él) del grupo verde; como su arma es una gran vara (y no precisamente para romper piñatas) su alcance es el mejor, aunque su fuerza es normal, su velocidad es baja y su resistencia está un poco abajo de lo normal.

Su golpe especial es igual al de Miguel Angel, sólo que si lo hace contra un jefe o un Rock Soldier le puede dar 2 golpes.



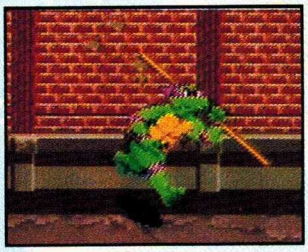
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IV
TURTLES IN TIME

TODO LO QUE UNA TORTUGA DEBE SABER ACERCA DE GOLPES Y MOVIMIENTOS.

Las funciones de las tortugas pueden ser realizadas con 2 botones, pero eso no significa que tengan pocos movimientos, al contrario, checa la tabla de movimientos:
(NOTA: Hablamos de los botones como están configurados al prender tu SNES, ya que los puedes cambiar al entrar en opción).

Golpe Normal
(Botón Y) Después de darle 2 ó 3 seguidos al enemigo, dará un golpe de remate que hará que los enemigos comunes (Foot-Soldiers) caigan.

Salto
(Botón B) Dependiendo del tiempo que lo mantengas presionado, será el tiempo que brinque; con el control puedes dirigir a la tortuga en el aire.

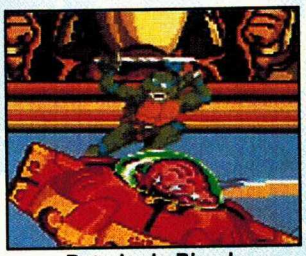


Correr
En "Opción" escoge Player Dash; En "Auto" corres automáticamente al moverte para adelante o atrás 2 segundos; en "Manual" mueve dos veces el control al mismo lado.

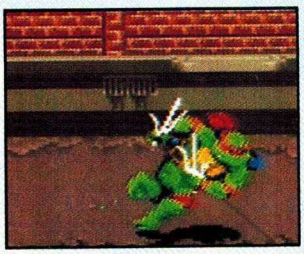
Golpe de Rebane
(Presiona B y mantenlo, luego Y) Cae lentamente con el arma de frente; es útil sólo contra algunos enemigos.

Patada "en tu cara"
(Presiona B e inmediatamente Y) Al igual que con la barrida, puedes tirar varios Foot Clan en línea.

Barrer
(Al ir corriendo presiona B e inmediatamente Y) Con este golpe puedes tirar a todos los Foot Clan que haya en línea.



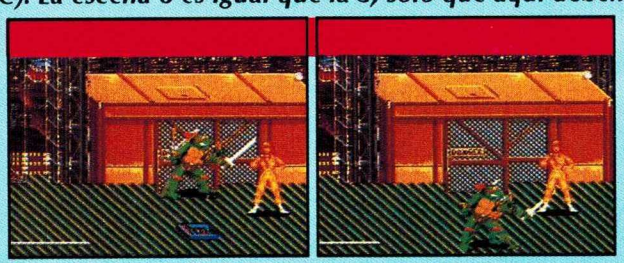
Patada de Picada
(Presiona B y en el aire Y) Usala para caer violentamente sobre un grupo de enemigos.



Taclear
(Al ir corriendo presiona Y) Es muy útil contra los Foot Soldiers naranjas que ponen defensa, ya que después de eso los puedes agarrar.

Golpe Especial
(Botones Y+B) Uno sólo de estos golpes elimina a los Foot Soldiers y también causa gran daño a los enemigos finales de cada round, aunque hacerlo le resta energía a las tortugas. Te recomendamos configurarlo en un botón aparte (X ó A) para un manejo más seguro.

TIP¿Recuerdas lo que mencionamos en Club Nintendo #6 sobre el trabajo en equipo?, pues bien, aquí esto es muy importante, ya que si se coordinan bien los 2 jugadores podrán tomar una pizza. He aquí los ejemplos:
A).-En las escenas 1,2,4,5,6 y 9, 2 tortugas se deben poner cerca de la pizza (y a la misma distancia las 2) y caminar hacia ella al mismo tiempo. NOTA: Con Leo y Rafael es más fácil, ya que caminan a la misma velocidad.
B).-En la escena 3 sólo deben ponerse a la misma altura y hasta atrás, donde salen las pizzas, para tomar las 2.
C).-La escena 8 es igual que la 3, sólo que aquí deben ir los 2 hasta atrás o adelante. ***AXY y SPOT***



A

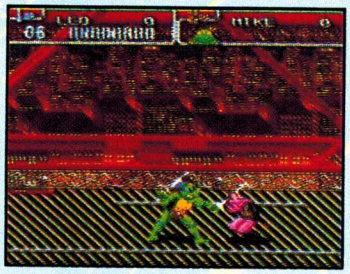
B

C

NUEVAS TECNICAS NINJA DE LAS TORTUGAS

Cierta tarde, después de ver las caricaturas, las tortugas se sintieron inspiradas y practicaron 2 nuevas técnicas para deshacerse al mayoreo de los Foot Soldiers; éstas empiezan teniendo a un Foot Soldier aturdido por un golpe normal o cuando lo tacleas, así que debes acercarte y hacer lo siguiente:

El control hacia abajo (o arriba) y al mismo tiempo "Y" para azotarlos contra el piso.

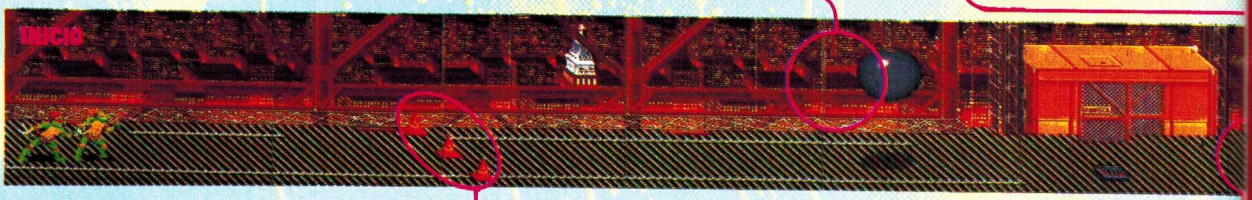


El control hacia donde se encuentra el Foot Soldier para arroiarlo fuera de tu camino.

BIG APPLE, 3 AM

Es mejor que avances un poco esta parte, porque además de que evitarás ser "planchado", sólo saldrán 3 Foot Soldiers mientras aparezca la gran bola en pantalla.

Una visita inesperada: Permanece en el lado izquierdo de la pantalla cuando aparezca Krang y ahí elimina a todos los Foots; cuando hayas acabado con todos, pásate rápido.



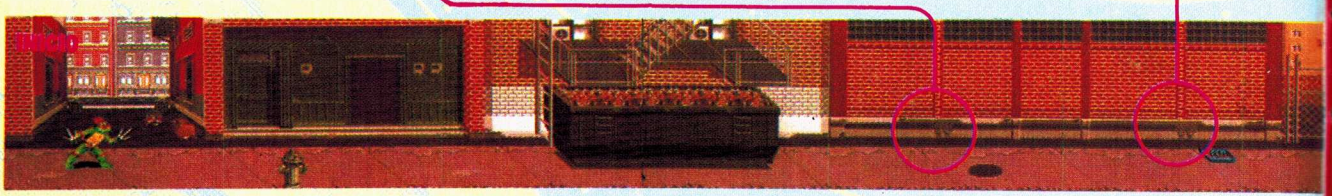
Recibiras 2 puntos por cada Foot que tires con estas señales.

Cuando golpees este tambor provocarás una gran explosión que dañará a todos los Foot Soldiers que aparezcan cerca (también a ti, si estás junto al momento de la explosión), así que espera a que estén todos cerca para hacerlo.

ALLEYCAT BLUES

Roadkill Rodney
Estos robots se ven muy inocentes pero causan mucho daño (sobre todo a Rafael); para eliminarlos fácilmente haz la patada de picada cerca de ellos para no arriesgarte demasiado, y no olvides tomar la pizza.

¡Pizza Power!
Cuando tomes las cajas de pizza con el logotipo de una bomba, obtendrás invisibilidad momentánea; trata de usarlas inteligentemente.



ENEMIGO: "METAL HEAD"

Siempre que lo quieras atacar da un brinco hacia atrás; luego debes tratar de agarrarla en una orilla, y cuando empiece a disparar, de un lado a otro, espera y después golpéalo, (de preferencia cuando él venga hacia abajo). Después de algunos golpes se alocará y empezará a brincar de un lado a otro, bríncalo o dale un golpe especial para "calmarlo". En 2 jugadores se hacen las mismas jugadas.

Estas técnicas pueden ayudar a tu marcador, ya que con la de azotar recibirás 2 puntos por cada Foot Soldier que elimines (incluyendo al que usas como arma), y cuando los arrojes te darán 3 puntos por cada Foot Soldier.

FOOT SOLDIERS, DE TODOS COLORES

Los Foot Soldiers son los enemigos contra los que más batallarás; dependiendo del color será su forma de ataque.

MORADOS.-Son los más comunes; te atacarán a mano (y pie) limpia, aunque también debes tener cuidado de que no te lleguen por atrás, ya que pueden agarrarte.

AZULES.- Te atacan con todo tipo de armas filosas como katanas, hachas y sais. No son tan agresivos como los morados.

NARANJAS.- Además de atacarte con estrellas también ponen defensa, la cual sólo se puede romper con un golpe especial, una tacleada o un golpe de remate.

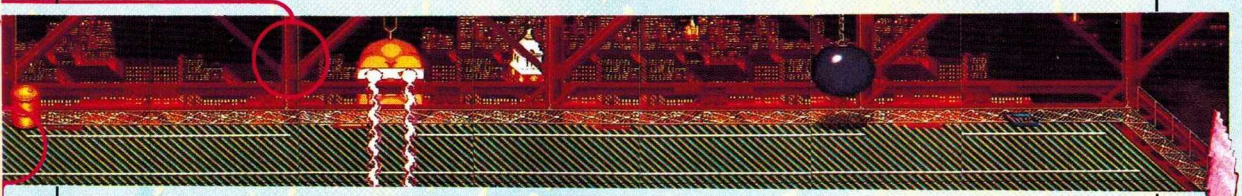
BLANCOS.- Atacan a gran distancia, así que trata de eliminarlos lo más rápido posible.

AMARILLOS.- Pueden salir y arrojar una bomba (que también elimina a los enemigos) o discos. Estos últimos enemigos son los más agresivos, así que cuando los veas... sobre ellos.

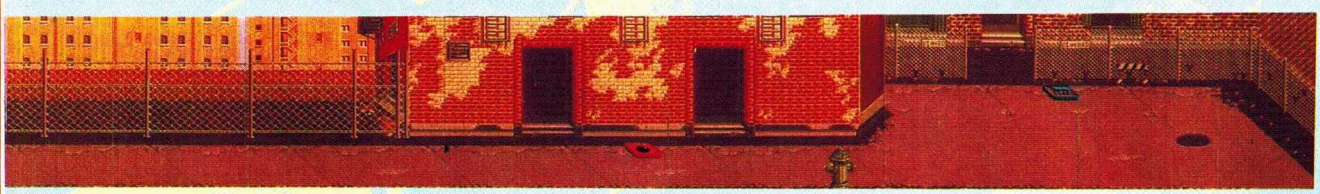
VERDES.- Sólo salen en la escena 5; aparecen, disparan una flecha y se van.

ENEMIGO: BAXTER STOCKMAN

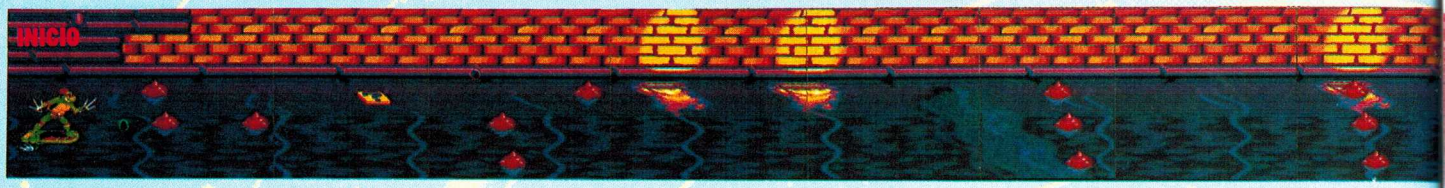
¡Oh no! Una gran mosca en la sopa: Baxter es un tipo al que le gusta realizar ataques aire-tierra y tierra-tierra. Cuando vuele, párate del otro lado de donde esté, tratando de quedar justo enfrente de él, (guíate por la sombra) y cuando esté disparando haz el golpe de rebane en tu mismo lugar, así él se impactará solo. Al caer repite el golpe y como quedará encima de ti, le volverás a dar, sólo que ahora 2 veces; sigue haciendo este golpe hasta que empiece a andar por el suelo y cuando baje, acorrálalo en una esquina y golpéalo. Después de algunos golpes volverá a volar.



Cuando toque tierra golpéalo antes de que dispare y permanece así hasta que vuelva a subir. Si puedes, trata de tomar la pizza cuando hayas eliminado a Baxter (pero sin hacerle al valiente), ya que por cada línea de energía obtendrás un punto al final.



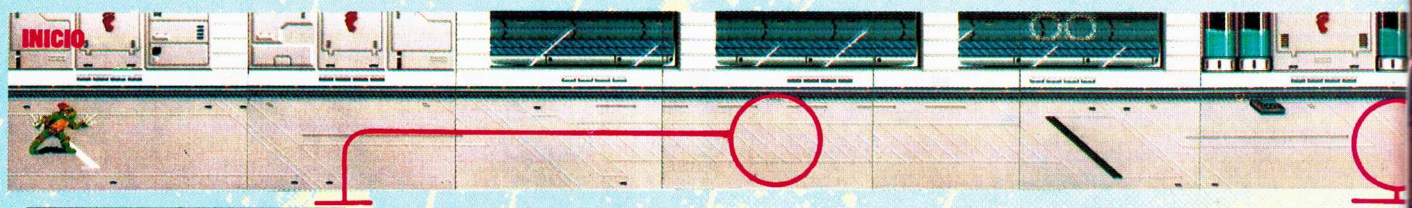
SEWER SURFIN'

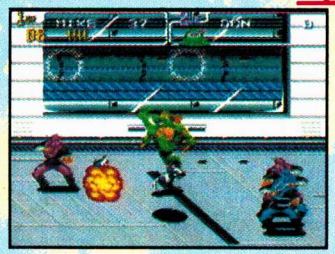


Esta es una escena de puntos donde debes eliminar a todos los Foot Soldier en tablas de Surf; al principio no hay grandes obstáculos, sólo algunas minas, pero después de pasar 4 tubos llenos de picos, viene una zona repleta de minas. Aquí está el mapa para que te anticipes.

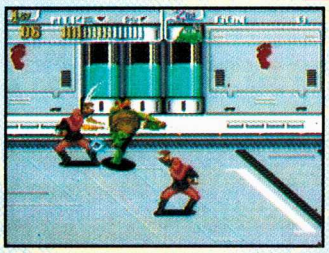
Pizza Monster
Cuando hayas pasado las minas verás unas extrañas siluetas en el agua ¡son los pizza monster! Siempre ve atrás de las siluetas y trata de golpearlos cuando apenas vayan saliendo.

LET'S KICK SHELL





Presentando a... Los Mousers
Estas pequeñas plagas causan muchos problemas, sobre todo si te muerden una mano, ya que quedas indefenso por unos instantes. Una buena técnica es la de usar la patada "en tu cara" o eliminarlos azotando a un Foot Soldier.



TECHNODROME

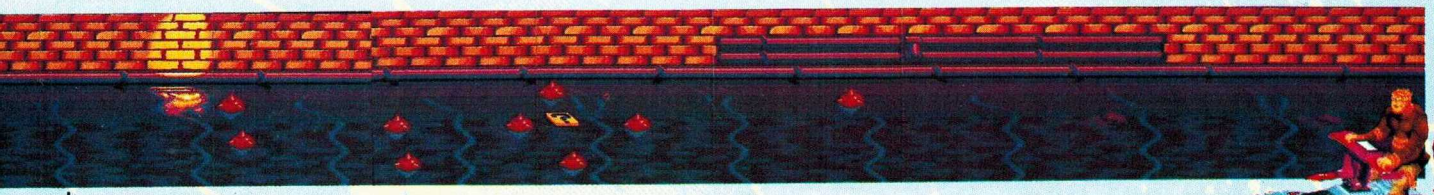
Elevador.
A lo largo de este elevador encontrarás varios enemigos algo difíciles; aquí es muy recomendable el uso de la técnica de azotar a un Foot Soldier.

PREHISTORIC TURTLESAURIAS

STONE WARRIORS
Tu primer encuentro con los Stone Warrior no será nada tierno, debes mantenerte golpeándolos, y si puedes arrojar a uno será bueno; cuando vienen corriendo hacia ti los puedes parar con un golpe.

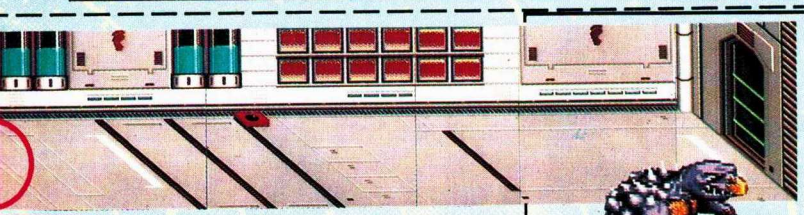
Cuando la tierra comience a temblar trata de hacerte hacia atrás brincando, pues estás en el camino de una "Carrera de Dinosaurios" y a ellos no les importará que tú estés ahí.

Cuidado con los "Bomberos"
Los Foot Soldiers Amarillos que arrojan bombas pueden ser eliminados con un golpe, pero eso no evitará que arrojen la bomba; aún así puedes sacar provecho de esto, ya que también la explosión daña a otros enemigos. Sólo debes hacer que te sigan hasta donde creas que caerá la bomba y retirarte rápido cuando esté a punto de explotar.



JEFE: "REY RATA"

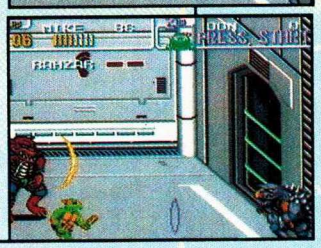
El Rey Rata no es difícil, sólo ponte en la parte más baja de la pantalla y ahí espera a que arroje 8 misiles y bríncalos. Ya que los haya arrojado, el Rey Rata retrocederá un poco y entonces aventará 8 minas; ése es el momento ideal para golpearlo, pues en la parte de abajo no te tocarán las minas; es mejor que te retires cuando dispare la séptima bomba para que te dé tiempo de alejarte y brincar su primer misil.



Aquí enfrentas por primera vez a los Foots que ponen defensa; recuerda que para golpearlos debes darles una tacleada o un golpe especial, sin descuidar al otro enemigo para que no te llegue por atrás.

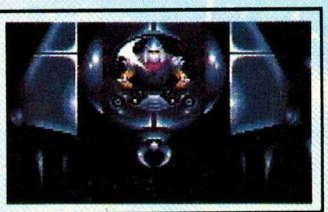
SUBJEFES: RAHZAR Y TOKKA

Estos 2 mutantes espaciales siempre han querido destruir a las tortugas; para vencerlos primero debes concentrar tu ataque en uno (cuando son 2 jugadores se encargarán de uno cada jugador), pero debes fijarte que cuando los estés golpeando y den un pequeño brinco hacia atrás, debes quitarte, ya que te atacarán rápidamente, ¡no hay mucho problema!



JEFE: "DESTRUCTOR"

Destructor se encuentra en la parte alta del Technódromo; ahora tiene un nuevo juguete con el cual piensa derrotar a las tortugas: su araña mecánica. La única forma de dañarlo es lanzando a los Foot Soldier contra él; mantente corriendo de un lado a otro para taclear a los Foots Naranjas, pero cuidado cuando la mira se ponga roja, ya que te va a disparar.



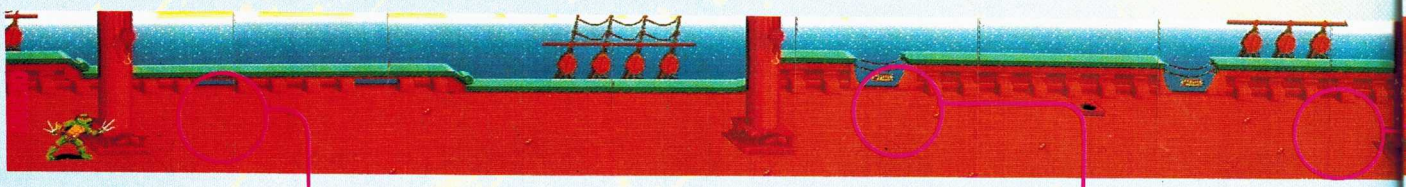
¡Más dinos!

En esta parte saldrán más dinosaurios locos corriendo, sólo que además te atacarán algunos Foot Soldiers; puedes brincar para evitar a los dinosurios y si te encuentras realizando una técnica ninja los dinos no te dañarán.

JEFE: SLASH

Este es el enemigo más difícil de vencer; al principio dale patadas de picada para que ponga defensa y se aleje de ti, entonces cuando te brinque y vaya cayendo, golpéalo. Después de quitarle 2 cuadros de energía, al darle 5 golpes seguidos o acercarte mucho, se te arrojará en bola; si lo esquivas podrás golpearlo cuando caiga. Para provocar que se arroje, dale una patada de picada e inmediatamente brinca sin golpear haciendo el control hacia abajo o arriba.

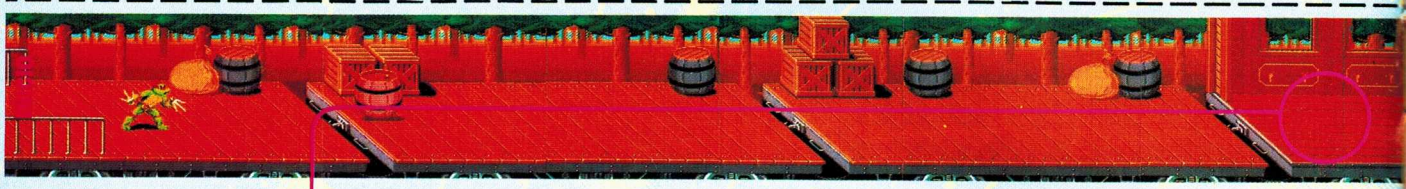
SKULL AND CROSSBONES



Cuidado: Tablas sueltas. algunas tablas están sueltas en este barco y pueden ocasionar un accidente; si eres observador verás en el piso pequeñas tablitas clavadas al piso, es ahí donde están las maderas sueltas.

Es muy difícil predecir dónde caerán las balas de cañón; lo recomendable es quedarse en la parte baja de la pantalla y en constante movimiento.

BURY MY SHELL AT WOUNDED KNEE



El bueno, el malo y el Foot.
No te fíes de las personas dentro del tren, ¡son Foot Soldiers! pero no los podrás atacar hasta que revelen su verdadera identidad.

En esta parte verás aparecer misteriosas sombras, ¡Cuidado! ya que caerán barriles que arrasarán con todo (Foot Soldiers y tortugas también).

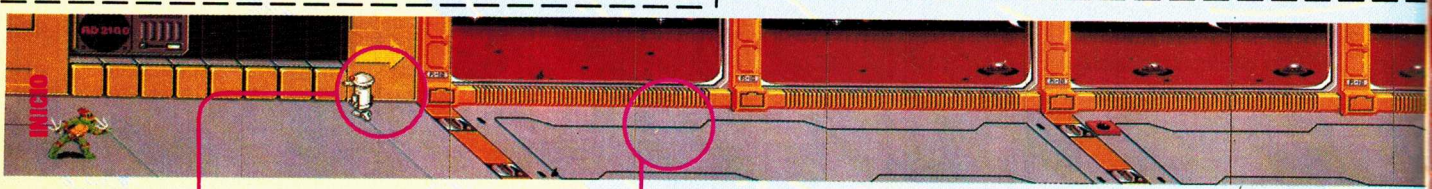
NEON NIGHTRIDERS

Cuando aparezcan los Foot Soldiers golpéalos por un lado; no te espantes si salen 2, golpea a uno y rápidamente voltéate y golpea al otro.

Pon mucha atención contra los Mouser que vendrán a toda velocidad y en sentido contrario; esquívalos y trata de tomar las esferas amarillas que son energía.

Si quieres eliminar a los Foot que pasan en helicóptero, espera a que pasen y da una patada "en tu cara", checando con la sombra que estés al mismo nivel de él.

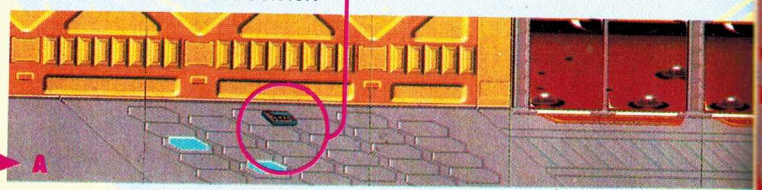
STARBASE



Cuidado con la pequeña base, ya que dispara rayos; con una barrida será fácil eliminarla.

Robots Walkers
Aunque pequeños, son una gran amenaza. Son fáciles de eliminar con golpes normales o azotando a un Foot Soldier.

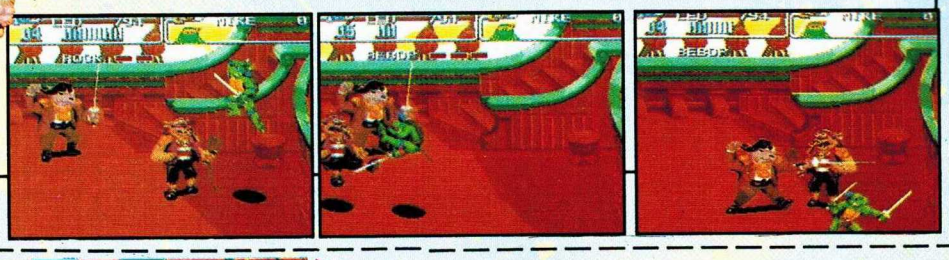
Debes tener cuidado de no ser tocado por los rayos azules, ya que quedarás congelado; muévete lo más rápido posible. También puedes evitar ser congelado si estás azotando a un Foot Soldier.

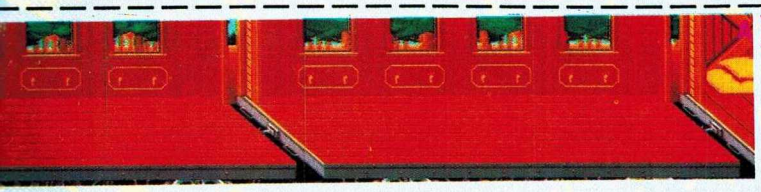


No te pongas en línea recta hasta después de que disparen su flecha.

ENEMIGOS: BEBOP Y ROCKSTEADY

Al igual que con Rahzar y Tokka, debes estar muy atento cuando le pegues y dé un pequeño salto hacia atrás, ya que puede atacarte ferozmente o puede escapar. Contra Rocksteady nunca te pongas en línea recta y con Bebop observa cuando empiece a mover sus pies rápidamente porque te atacará. No es necesario vencer a los 2, con uno que elimines (de preferencia Rocksteady) será suficiente, ya que después los 2 se autoatacarán.





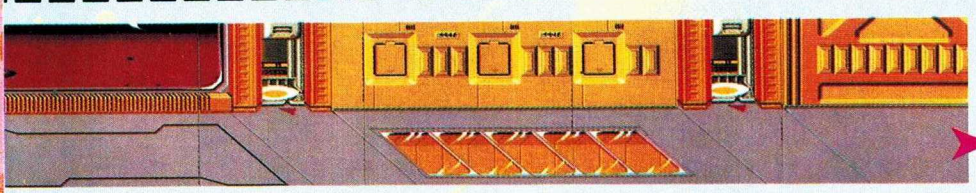
La caja de cohetes la puedes usar como el tambor,y es muy útil, pues aquí salen unos Stone Warriors; procura que estén casi todos los enemigos cerca al momento de activarla.

JEFE: "LEATHER HEAD"

Ve a la parte de arriba de la pantalla y ahí quédate golpeando, así al subirse se golpeará solo. Cuando se pase al otro lado síguelo y repite la operación. Ten cuidado con los barriles, ya que si te tardas empezarán a caer.

JEFE: "KRANG"

Krang es un bandido fugitivo de la dimensión X, quien por falta de cuerpo maneja un robot; y aunque veas que se mueve mucho no es difícil de golpear. Cuando veas que estira el pie, quítate; ten mucho cuidado cuando se ponga en las orillas, ya que arrojará misiles; inmediatamente que deje de hacerlo aprovecha para golpearlo y cuando aviente bombas mantente en movimiento -de preferencia en diagonales- para evitar ser golpeado. No te desesperes y verás que es fácil.



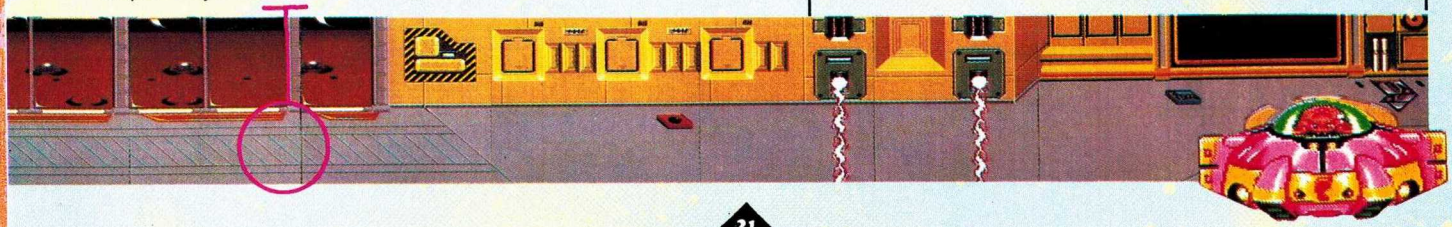
A

TORTUBOLICHE

Si no te mueves rápido puedes ser aplastado por estas pequeñas bolas; si eres rápido y te pones encima (o abajo) de ellas antes de que se muevan, lograrás que se queden rebotando de un lado a otro, lo que te ayudará a eliminar a algunos enemigos.

JEFE:"KRANG"

Krang viene por la venganza por haberle destruido a su robot. Afortunadamente se nos acabó el espacio, así podrás acabar tú sólo con Krang y Destructor. Esperamos pronto tus fotos mostrando el tiempo en que lo acabaste para "Los Récords".

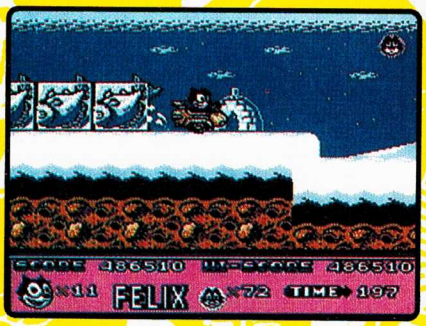


analizando a:

Felix THE CAT™

Una tarde Felix recibió una llamada del Profesor (¿Profesor qué? Así nada más), quien había secuestrado a su novia Kitty y la condición para liberarla era que Felix le entregara su maleta mágica. Felix, con maleta en mano, salió hacia el escondite del Profesor, pero no precisamente para entregársela, sino para liberar a Kitty.

Tal vez para alguien que sea muy joven le resulte difícil recordar o reconocer a Felix El Gato, que es un personaje de las caricaturas, pero para los que no lo conocen o quieren recordarlo, qué mejor modo que con este juego de Hudson para NES.



Con este coche podrás derrotar a tus enemigos a "claxonazos".

Felix, junto con su maleta mágica, debe pasar por 25 escenas antes de llegar con el profesor para la pelea final. A lo largo de estas 25 escenas Felix usará su maleta para poder ir avanzando, ya que cada que recojas las pequeñas caras de Felix te darán un corazón, con el cual puedes cambiar la forma de la maleta para obtener magias más poderosas, y de las cuales hay 12 diferentes para ser usadas en aire, tierra o mar.

¿Ya viste la forma del submarino de Felix? Un toque muy personal.

Este juego está pensado para jóvenes jugadores o principiantes, y no es que la dificultad esté baja, lo que pasa es que a lo largo de todo el camino encuentras una gran cantidad de vidas, aunque deberás tener cuidado de no perderlas en niveles muy avanzados, pues sólo cuentas con 3 continues y en las 2 últimas escenas ya no haces vidas con la facilidad que en las anteriores.

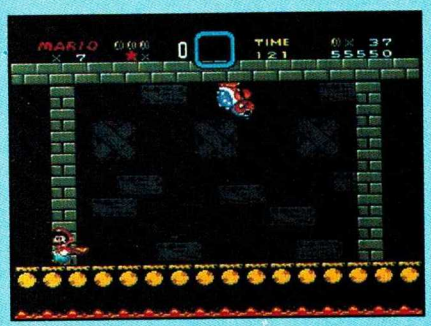
Un paseo en globo por Egipto puede ser divertido, pero eso si no te están disparando.

Con un buen factor de diversión, atractivos gráficos y agradables sonidos, es un muy buen juego para los jóvenes, aunque no dudamos que algún papá también intente acabarlo.

Al dispararle a algunas caras del profesor que están de fondo, te darán una vida; algunas de Kitty dan puntos.

Además de puntos y corazones, las caritas de Felix dan energía para tus armas.

Los retos de Mario



023 SUPER MARIO WORLD
Al enfrentarte a Roy en el castillo 5 ¿Cómo puedes hacer que Mario se meta a la pared?

024 STREET FIGHTER II
¿Cómo logro esta foto?

RESPUESTAS

019 ZELDA -A Link to The Past-

¿Cómo puedes hacer para que Link, aunque ya tenga todos los implementos, no pueda utilizar nada?

A).-Primero congela al enemigo que muestra la foto con "Ice Rod". B).-Después colócate a un lado de él y lanza un boomerang. C).-Ahora prepárate a cargar al enemigo y justamente cuando el boomerang regrese carga al enemigo, así no podrás usar nada hasta que te toquen o entres al agua.

A

B

C

Las 2 respuestas más aproximadas fueron de:

DAVID OMAR DOMINGUEZ GODINEZ
PAULINO A. CARRILLO R.

020 STREET FIGHTER II

Esta es la imagen que sale al terminar Street Fighter II sin perder un solo round. ¿Qué se oye al presionar Start?

Se escucha el sonido 54 o sea el grito de Chun Li cuando gana.

CONTESTARON CORRECTAMENTE

ANTONIO VALENTE ALMAZZO / OMAR A. ORTIZ R. / OMAR KURI OLIVERA + RICARDO GOMEZ NAJERA + RAUL LOPEZ F. + J. ALBERTO Y ROGELIO PIÑA MATA + OMAR OCHOA ROMAN + MIGUEL A. MONTOYA S. + EDUARDO ALONSO TELLEZ + JESUS HDEZ. RUIZ + SALVADOR SASTRE IZQUIERDO + JOAQUIN TOUSSAINT + EZEQUIEL Y JULIAN CHAVEZ FERNANDEZ + MARCO A. J. BOJALIL + ENRIQUE Y ARTURO PEREZ MALAGON + MARCO A. ESTRADA CASTAÑON + "DUO" + PAULINO A. CARRILO R. + RAUL TAPIA ZENDEJAS + JUAN MUCIÑO FLORES + OSCAR E. PEREZ OSORIO + MARIO A. GUADARRAMA + PEDRO CORONEL SANTELIZ + OCTAVIO RAFAEL CARRANZA G. + JAVIER MIJANGOS RIVAS + LUIS ANDRES PI VELASCO + JULIO CESAR CUEVAS.

analizando a:

CONTRA FORCE™

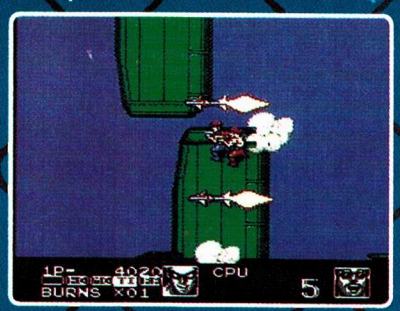
Este juego no es precisamente la secuela que esperábamos de los juegos anteriores, pero no por esto es un mal juego; lo que pasa es que como no sigue el mismo estilo te "saca de onda".
Bueno, ahora te diremos que el juego está programado con el estilo de los juegos de SNES por el movimiento de los gráficos y detalles.

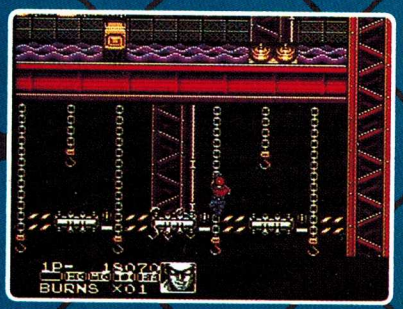
▲ Tú puedes escoger cualquier personaje para jugar tú solo o con un compañero, pero además tiene la opción de que tu compañero sea controlado por el CPU (Unidad Central de Proceso) o sea, tu Nintendo, con varias rutinas que tú mismo puedes seleccionar y ordenar.

Al destruir parte de la escenografía obtienes poder, el cual se acumula para que escojas el arma en la parte inferior de tu pantalla. ➤

▲En esta escena la perspectiva del juego cambia. Aquí aparece "IRON" acompañado por el CPU.

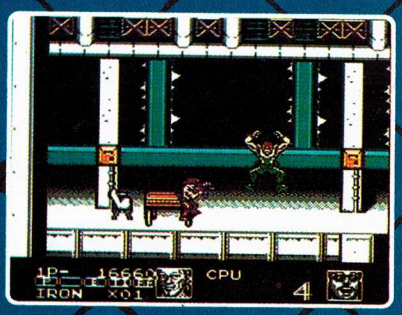
La mejor escena es la que tienes que ir avanzando de un avión a otro pero no será tan fácil por el viento. ▼





▲En esta parte del juego tienes que saltar correctamente y evadir bases con rayos.

Desde el comienzo de la última escena el jefe aparece para lanzarte granadas y huir. ▼



Para todos aquellos poseedores de NES que se creían abandonados, Contra Force es un ejemplo de que se siguen haciendo buenos juegos para este sistema.

EL SECRETO PARA LOGRAR
UNA FAMILIA FELIZ
LO TIENE...
SUS NIÑOS Y USTED,
La Revista Especializada de
BUENHOGAR, con los temas que
más necesitan dominar todos los
padres para triunfar en la más
difícil misión social...
¡la crianza de los hijos!
• Disciplina para dormir
• La etapa de las "malacrianzas"
• Cuando su hijo es víctima de los demás
• Qué hacer cuando el bebé empieza a caminar
• Mientras crecen, ¿qué vigilar?, ¿cuándo preocuparse?
• Y más...
SUS NIÑOS Y USTED
REVISTA ESPECIALIZADA
BUENHOGAR
"Curando" a un niño mentiroso
Inteligente, pero con malas calificaciones ¿Por qué?
ADOLESCENTES REBELDES: Cómo controlarlos
SEXO
Aprenda a responder esas preguntas indiscretas
SUPLEMENTO ESPECIAL
La salud de su hijo de la A a la Z
SUS NIÑOS Y USTED Nº 14
Ya está a la venta en su puesto de revistas favorito

ULTIMA DE 2 PARTES

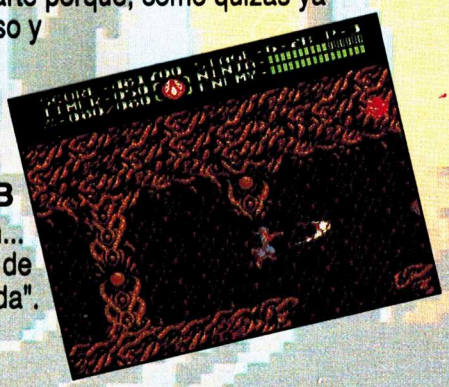
CURSO Nintensivo

Nuestra segunda parte del curso para que termines este difícil juego.

ACTO VI

ESCENA 6-1B

Debes tener cuidado al escalar esta parte porque, como quizás ya hayas notado, el suelo es muy resbaloso y no puedes pegarte a las paredes, además de que te haces daño con ellas, así que hazlo poco a poco y si lo crees necesario usa tus magias.

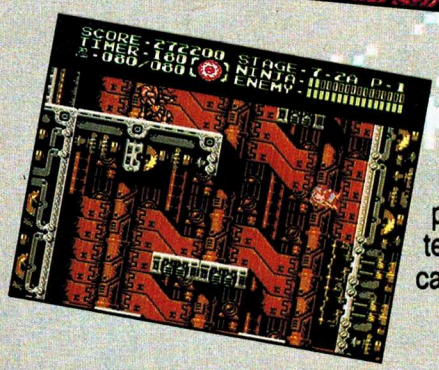


ESCENA 6-2B

Permanece brincando para que no te hundas en... bueno, lo que sea (porque piso no es), donde indica la foto. Usa tu poder de Fire para sacar una vida "escondida".

ESCENA 6-3A

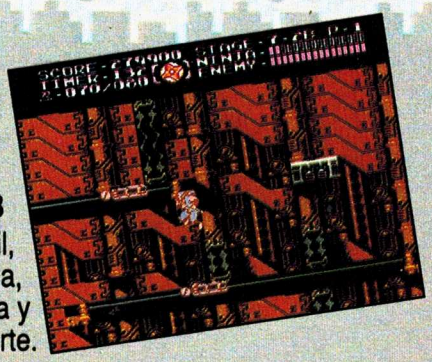
JEFE: La suerte juega un factor bien importante con este jefe; debes pegarte a la pared y cuando esté a punto de impactarse, brinca y golpéalo 2 ó 3 veces por la espalda, entonces vete brincando hacia la otra pared y repite la jugada. (Cuando lo hayas eliminado pégate a la pared).



ACTO VII

ESCENA 7-2A

Fíjate bien en las paredes, ya que en las que hay electricidad no puedes brincar; muchas veces tendrás que dar un gran salto para caer encima de ellas.



ESCENA 7-2B

Para pasar la parte de la base móvil, espera hasta que vaya de derecha a izquierda y entonces brinca hacia ella, pasando las 2 bases de energía eléctrica, o déjate caer por la orilla derecha y cuando caigas haz el control hacia abajo y oprime A para colgarte.

Felix THE CAT™

CLUB

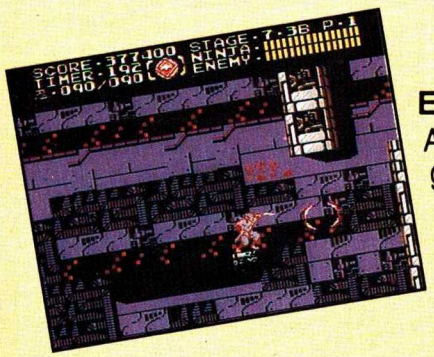
Nintendo®

4X
CLUB
Ni

ELAY
ntendo®
AXELAY ES UNA MARÇA REGISTRADA DE KONAMI. INC. © 1992 KONAMI. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

Felix the Cat® es una marca registrada de Felix the Cat Productions, Inc. ©1992 Felix the Cat Productions, Inc.

NINJA 外伝 III GAIDEN



ESCENA 7-3B

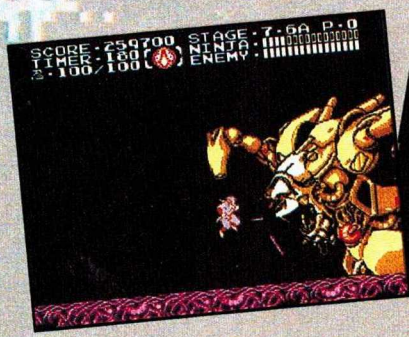
Avanza poco a poco desde el primer ladrillo de los que desaparecen, golpeando a los enemigos para así vencerlos y evitar que te peguen cuando estés brincando. También hazlo con los que están más adelante.

ESCENA 7-4A

Es bueno saber que hay alguien lo suficientemente bueno para llegar hasta aquí (y nos referimos jugando, no leyendo). Clancy es el último enemigo y te atacará en 3 formas:

1.-Pégate a la pared derecha donde indica la primera foto y ahí no te pegarán las bolas cuando las aviente; cuando se acerque brinca hacia él y golpéalo 2 ó 3 veces y luego muévete de lado a lado para evitar los rayos. Repite esto hasta que lo elimines.

2.-Ponte debajo de cualquiera de sus manos y golpéale la cara mientras se encuentra absorbiendo poder; antes de que te arroje la bola, bájate y corre de un extremo a otro y cuando arroje la bola hacia donde vas, regrésate rápidamente.



3.-La tercera es la vencida: permanece en la parte izquierda de la pantalla y cuando se esté alejando golpéalo 2 ó 3 veces en el cristal, pero cuidado con los disparos. Cuando le hayas roto el cristal golpea el "corazón"; siempre trata de quedarte entre los disparos que hace para que sea más fácil. ¡Buena suerte!

analizando a:

LITTLE SAMSON™

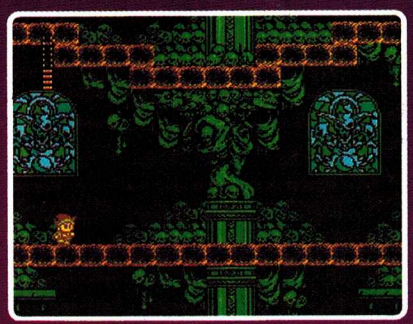
Un día el cielo azul sobre el reino de Belland se obscureció apareciendo entonces Ta Keed, el príncipe de la obscuridad, quien le advirtió al rey que tenía 5 días para entregarle su reino, o la obscuridad y el caos permanecerían eternamente; el rey, ante esta difícil situación, decide llamar a 4 valientes guerreros para poner fin a esta amenaza; estos 4 guerreros son un dragón que puede volar por cortos períodos de tiempo y escupir fuego, un hombre de piedra que es fuerte y que puede caminar sobre superficies con picos, un ratón muy rápido que ataca con poderosas bombas y un valiente niño conocido como Little Samson.

En Little Samson debes avanzar a lo largo de 13 escenas para llegar al castillo de Ta Keed. Al final de cada escena encontrarás a un enemigo final hambriento y que en su dieta incluye héroes.

En algunas escenas el camino se divide, lo que quiere decir que no siempre te enfrentarás a los mismos enemigos al final de cada escena.

El reino de Belland está en peligro, sólo Little Samson puede salvarlo.

Tú podrás escoger a cualquiera de los cuatro guerreros (a excepción de las 4 primeras escenas) poniendo pausa para poder usarlos en las situaciones que más convenga, según sus características; por ejemplo: el hombre de piedra puede caminar sobre picos pero no puede escalar; el pequeño ratón es muy rápido, escala y puede entrar en pequeños huecos pero es muy débil en sus ataques y muy vulnerable.



Te darás cuenta que en Ta Keed los visitantes no son bienvenidos.

Este juego tiene buenos gráficos y música y el reto es variable, así jugadores de todos tipos podrán divertirse y avanzar sin llegar a desesperarse, además de contar con la opción de password.

Algo que nos parece digno de mencionar es que la animación de los personajes y algunos enemigos es muy buena; un gran ejemplo de los personajes lo puedes ver cuando cualquiera de ellos es atrapado por un remolino y comienza a dar vueltas.

Sólo el hombre de piedra puede caminar sobre estos hongos.

No cabe duda que Belland es variada en paisajes... y peligros.

Little Samson es un juego entretenido con buen nivel de reto que los jugadores de NES 8 bits deben conocer y jugar.

el control de los PROFESIONALES

por: SPOT y AXY

Lero, lero, candelero. Aquí estamos otra vez escribiendo el Control de los Profesionales. Esta vez tocaremos un tema que se nos hace sumamente interesante: la burla. Hemos visto lo mismo en casas de algunos amigos que en algunas Arcadias cómo los ganadores se burlan de los perdedores. Esto la verdad a nosotros se nos hace triste por un lado y desagradable por el otro. Pensamos que si entre nosotros los videojugadores existiera un "CODIGO DE ETICA" el primer mandamiento serìa precisamente No Burlarse.

Un ganador se ve aún más grande cuando presenta su victoria con sencillez y humildad.

AXY y SPOT

Al ganar Ryu es el más sencillo y menos escandaloso ¿A poco no es más admirado?

A nosotros la verdad es que no nos gusta jugar con gente que se burle. Street Fighter II es uno de los juegos que más se presta a que el ganador se burle del perdedor, pero si tú te has dado cuenta, por ejemplo en las Arcadias, los realmente buenos jugadores no se burlan de sus contrincantes. Eso hace que los ánimos no se enciendan y el reto quede sólo en el video.

¡Ah! Pero todo lo anterior no quiere decir que no tengamos sentido del humor, por supuesto que lo tenemos. El chiste de todo está en poder distinguir dónde termina el buen humor y dónde empieza la burla. Cuando estés haciendo bromas y veas que a tu contrincante no le gustan mucho, mejor párale.

¡Qué lástima que no funcione la Zapper cuando sale este perro burlón!

Ahora bien, la moneda también tiene otro lado. Si se están burlando de ti, trata de controlarte y no hacer caso de las mofas. Si sientes que ya estás a punto de explotar, mejor deja tu control y date la media vuelta e ignora al burlón.

Si tú te burlas de quien pierde ante ti, nunca querrán jugar de nuevo contigo y no podrás demostrar lo bueno que eres.

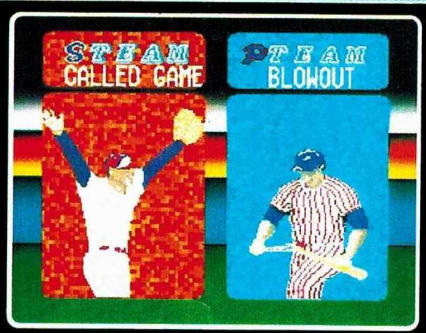
AXY y SPOT

Lo más probable es que te diga que le tienes miedo, que eres cobarde, que él es mejor que tú... de todas formas ignóralo y cuando ambos estén calmados dile que no te gusta jugar con gente burlona... ¡pero cúmplelo! si sigue burlándose déjalo jugando solo.

¿Cómo te gustaría que te reconocieran? ¿Como buen jugador o como burlón? Recuerda que siempre es mejor que digan "Qué bien juega este chavo" a que digan "Qué presumido y burlón es este chavo"

Siempre habrá alguien mejor que tú. Si tú te burlas de alguien hoy, alguien se puede burlar de ti mañana. Además,aunque domines un juego a la perfección y seas el campeón invencible, si te retan en otro juego que tú no domines tendrás que jugarlo y no te gustaría que se burlaran de ti ¿o sí?

AXY y SPOT



En muchos videojuegos los personajes se burlan de ti porque saben que tienes la posibilidad de derrotarlos... y cuando lo logras hasta sientes más bonito ¿o no?

Es lógico que a nadie le guste perder, pero si encima de eso se burlan del perdedor pues el coraje va a ser muy grande. Si lo que pretendes es pelear de verdad, burlarse es la más rápida provocación.

AXY y SPOT

el taller de LUIGI

¿Por qué hay veces que cuando meto el cartucho la imagen se ve azul o de muchos colores?

García Guerrero Dorian Omar

Cuando pasa esto quiere decir que tus cartuchos y la consola están sucios. Por lo mismo no es recomendable que uses los cartuchos en otro aparato, pues podrías descomponerlo. Mejor tráelos a mi Taller para darles un buen mantenimiento.

Para cualquiera de estos dos casos te recomiendo traerme tu consola para revisarla sin costo alguno.

Si tu Nintendo, Game Boy o cualquier accesorio original anda fallando, tráemelo y yo te lo arreglo.

NOTA: No lleves tu Nintendo a otros talleres porque los dañan más, ya que ellos no tienen las partes originales.

¿Cuál es la razón de que se vieran muchos números cuando jugaba el cartucho de Mario Bros?

Raúl Cervantes Vargas

Existen dos posibles causas cuando se ven números u otras figuras:

-Una es que tus cartuchos o consola estén sucios. Te recordamos no soplar al interior de los cartuchos.

-La otra causa es que probablemente algún circuito interno esté dañado y si al salir cuadritos de colores o números continúas jugando, es casi seguro que dañarás el programa completo de tu juego.

C.ITOH & CO. de México, S.A. de C.V.

LUIGI

EXPERTO EN SERVICIO

Reforma 250 2° Piso
despacho 209 Col. Juárez
Tels: 208-1023 208-4057 208-2864

UNA FIESTA ¡MUY ORIGINAL!

FIESTAS Y CUMPLEAÑOS, La Revista Especializada de **IDEAS** para su hogar, es la amiga indispensable a la hora de organizar eventos especiales de "fin de año", cumpleaños, aniversarios y todo tipo de reuniones familiares.

- ***Lo que puede hacer con cintas***
- ***Tallando frutas y legumbres***
- ***Cada botella una sorpresa***
- ***Celebrando al aire libre***
- ***Decoraciones para tortas***
- ***¡Y mucho más!***

IDEAS para su hogar

EDICION ESPECIALIZADA DE FIESTAS Y CUMPLEAÑOS No. 8

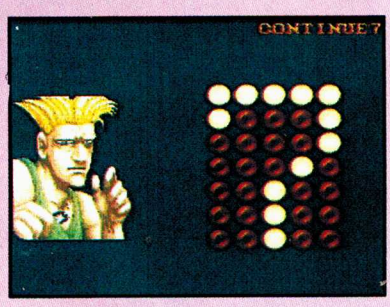
Ya está a la venta

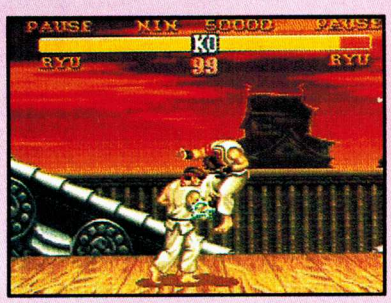
MARIADOS

STREET FIGHTER II

En la versión Arcadia de Street Fighter II hay muchos trucos como los de apagar la máquina, trabar un enemigo y sacar Ryu vs. Ryu ¿Alguno de estos trucos sale en la versión del SNES?

Todos los trucos que se hacen con Guile no se pueden hacer en el SNES, pero sí el de Ryu vs. Ryu del mismo color y para lograrlo haz lo siguiente: empieza tu juego, escoge cualquier jugador que no sea Ryu, cuando llegues a la escena de Ryu, el segundo jugador debe apretar Start en su control para entrar al juego y escoger a cualquiera que no sea Ryu; entonces deberán empatar los 4 rounds y cuando salga la opción de "continue" el jugador 1 debe apretar Start y ahora sí escoger a Ryu para pelear Ryu vs. Ryu con el mismo uniforme.





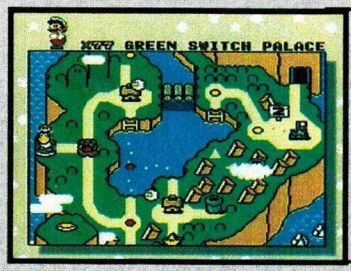
Otra versión del mismo truco es la de Ken vs. Ken, donde debes repetir todo lo anterior (ahora con Ken en vez de Ryu) pero al estar en la escena de Ken y empatar los 2 jugadores, el que debe continuar y escoger a Ken es el segundo jugador.

Este truco lo puedes realizar con o sin la clave de Club Nintendo # 9.

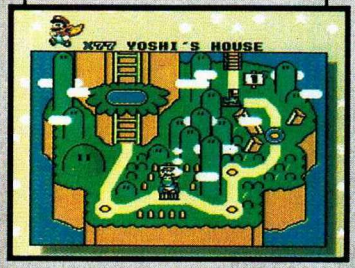
SUPER MARIO WORLD

Nos han llegado muchas preguntas sobre las 96 escenas de Super Mario World, por eso te ennumeramos todas las que tienes que pasar para que te marque las 96, pero recuerda que las escenas que tienen doble número, tienes que pasarlas de dos maneras diferentes.

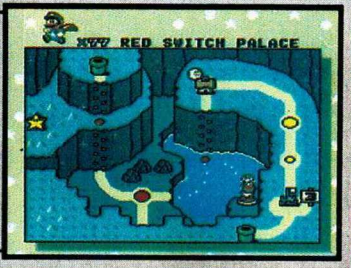
YOSHI'S ISLAND
1.-YOSHI'S ISLAND 1
2.-YELLOW SWITCH PALACE
3.-YOSHI'S ISLAND 2
4.-YOSHI'S ISLAND 3
5.-YOSHI'S ISLAND 4
6.-IGGY'S CASTLE

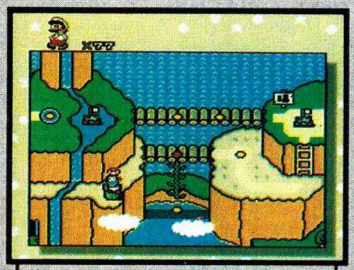


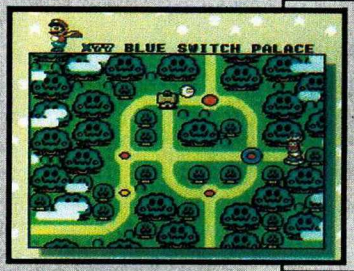
DONUT PLAINS
7 y 8.-DONUT PLAINS 1
9 y 10.-DONUT PLAINS 2
11.-GREEN SWITCH PALACE
12 y 13.-DONUT GHOST HOUSE
14.-DONUT PLAINS 3
15.-DONUT PLAINS 4
16 y 17.-DONUT SECRET 1
18 y 19.-DONUT SECRET HOUSE
20.-DONUT SECRET 2
21.-MORTON'S CASTLE



VANILLA DOME
22 y 23.-VANILLA DOME 1
24 y 25.-VANILLA DOME 2
26.-RED SWITCH PALACE
27.-VANILLA GHOST
28.-VANILLA DOME 3
29.-VANILLA DOME 4
30.-LEMMY'S CASTLE
31 y 32.-VANILLA SECRET 1
33.-VANILLA SECRET 2
34.-VANILLA SECRET 3
35.-VANILLA FORTRESS



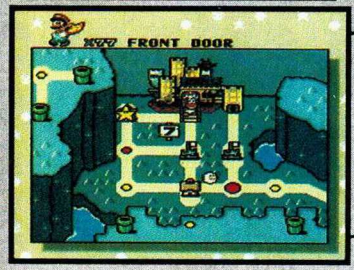




FOREST OF ILLUSION
43 y 44.-FOREST OF ILLUSION 1
45 y 46.-FOREST OF ILLUSION 2
47.-BLUE SWITCH PALACE
48 y 49.-FOREST OF ILLUSION 3
50 y 51.-FOREST GHOST HOUSE
52 y 53.-FOREST OF ILLUSION 4
54.-FOREST SECRET AREA
55.-FOREST FORTRESS
56.-ROY'S CASTLE

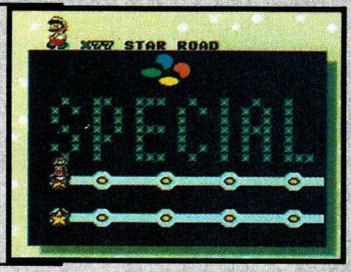
TWIN BRIDGES
36 y 37.-CHEESE BRIDGE AREA
38.-SODA LAKE
39.-COOKIE MOUNTAIN
40.-BUTTER BRIDGE 1
41.-BUTTER BRIDGE 2
42.-LUDWIG'S CASTLE

CHOCOLATE ISLAND
57.-CHOCOLATE ISLAND 1
58.-CHOCO GHOST HOUSE
59 y 60.-CHOCOLATE ISLAND 2
61.-CHOCOLATE SECRET
62 y 63.-CHOCOLATE ISLAND 3
64.-CHOCOLATE FORTESS
65.-CHOCOLATE ISLAND 4
66.-CHOCOLATE ISLAND 5
67.-WENDY'S CASTLE



VALLEY OF BOWSER
68.-SUNKEN GHOST SHIP
69.-VALLEY OF BOWSER 1
70 y 71.-VALLEY OF BOWSER 2
72 y 73.-VALLEY GHOST HOUSE
74.-VALLEY OF BOWSER 3
75 y 76.-VALLEY OF BOWSER 4
77.-LARRY'S CASTLE
78.-VALLEY FORTRESS

SPECIAL WORLD
89.-GNARLY
90.-TUBULAR
91.-WAY COOL
92.-AWESOME
93.-GROOVY
94.-MONDO
95.-OUTRANGEOUS
96.-FUNKY



STAR WORLD
79 y 80.-STAR WORLD 1
81 y 82.-STAR WORLD 2
83 y 84.-STAR WORLD 3
85 y 86.-STAR WORLD 4
87 y 88.-STAR WORLD 5

BATTLETOADS

Ya sólo me hace falta pasar la última escena para poder terminar este juego ¿Podrían ayudarme con tips?

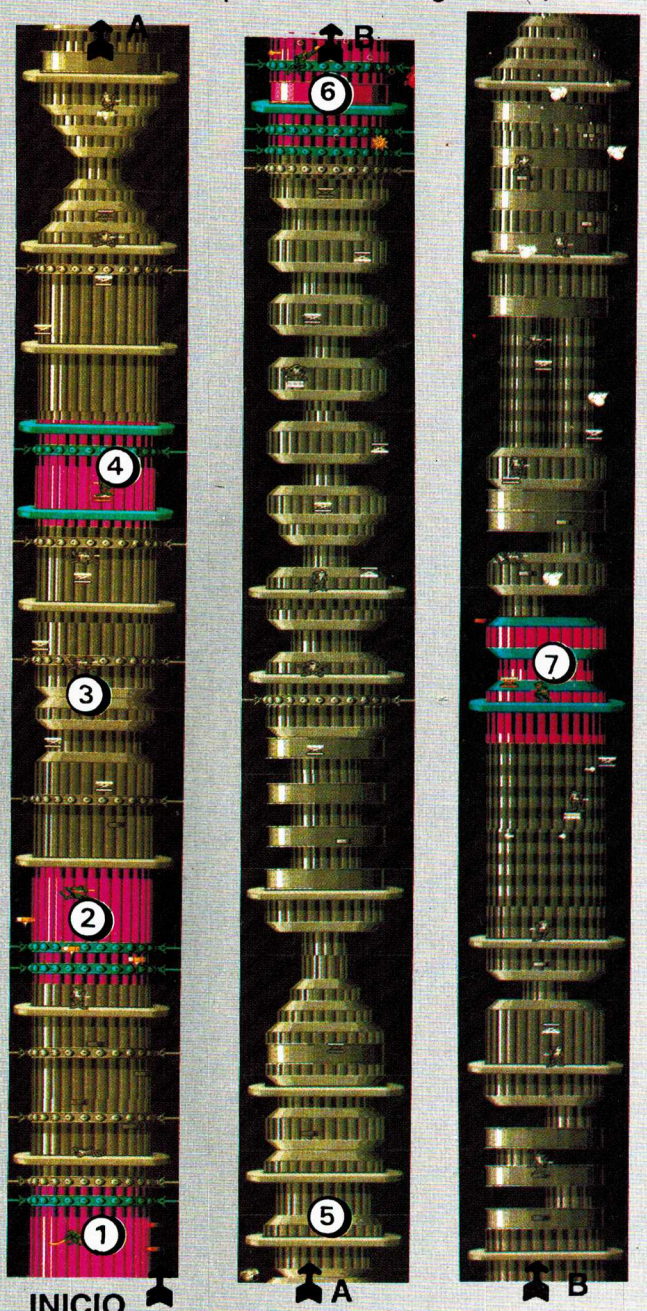
La escena 12 es una escena difícil donde debes ir subiendo y cualquier salto en falso puede hacer que pierdas una vida. Aquí te damos algunos tips.

4.-Cuando puedas checar desde un trampolín lo que hay más arriba, hazlo para evitar ser golpeado.

3.-Para mantener estas bases debes saltar constantemente sobre ellas; también debes tener cuidado con ellas más adelante.

2.-Cuando puedas estudia la secuencia en la que aparecen y desaparecen para evitar caer, sobre todo en partes más adelantadas.

1.-Es importante que siempre obtengas estos tubos amarillos, ya que son muy valiosos.



5.-Trata de llegarle a esta nube por atrás para que te deje pasar.

6.-Cuando veas los mástiles amarillos no dudes en subirte, ya que aparecerá una cara que te soplará y puede tirarte si no estás agarrado de algo.

7.-Para ir subiendo sin que te estorbe el viento de la nube, espera a que pase al sentido contrario al que vayas a subir y después brinca sin tratar de detenerte; la primera vez siempre brinca hacia la izquierda, la segunda a la izquierda y una a la derecha.

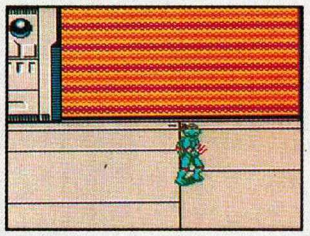
¡Al fin! Dark Queen

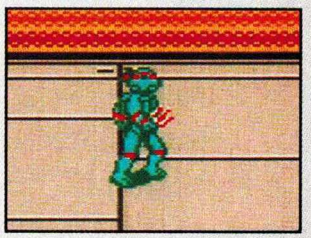
Cuando llegues aquí no te pongas nervioso o todo tu trabajo será echado a la basura. Dale golpes y cabezazos antes y después de que se convierta en un remolino; cuando esto suceda mantente en movimiento para que no te acorrale y te quite toda la energía. Cuando se salga de la pantalla corre de un lado a otro para evitar que te caiga encima.

T.M.N.T. II -The Arcade game-

¿Cómo puedo vencer más fácilmente a Shredder?

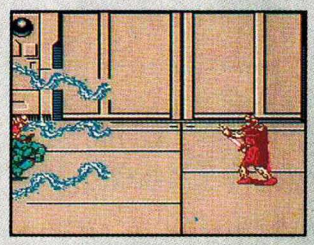
La respuesta nos la dio nuestro lector ADA:

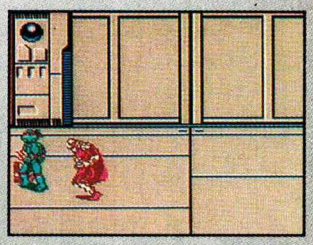




Después de eliminar a Krang colócate exactamente como indica la foto.

Ahora, pégate a la orilla izquierda y sin parar da patadas voladoras (presiona A y al estar en el aire presiona B) hacia la izquierda para eliminar fácilmente al verdadero Shredder con 64 patadas sin que el falso te toque.

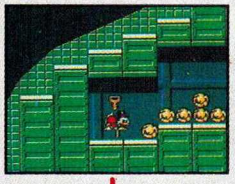




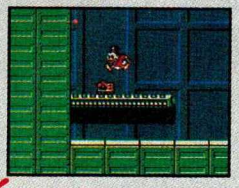
DUCK TALES

¿Cómo paso la Luna?

Primero tienes que ir por la llave para poder entrar al cuarto donde está el control remoto. Ya que lo obtengas regrésate, ve donde aparece el pato Gizmo, y baja por el camino para llegar al jefe.

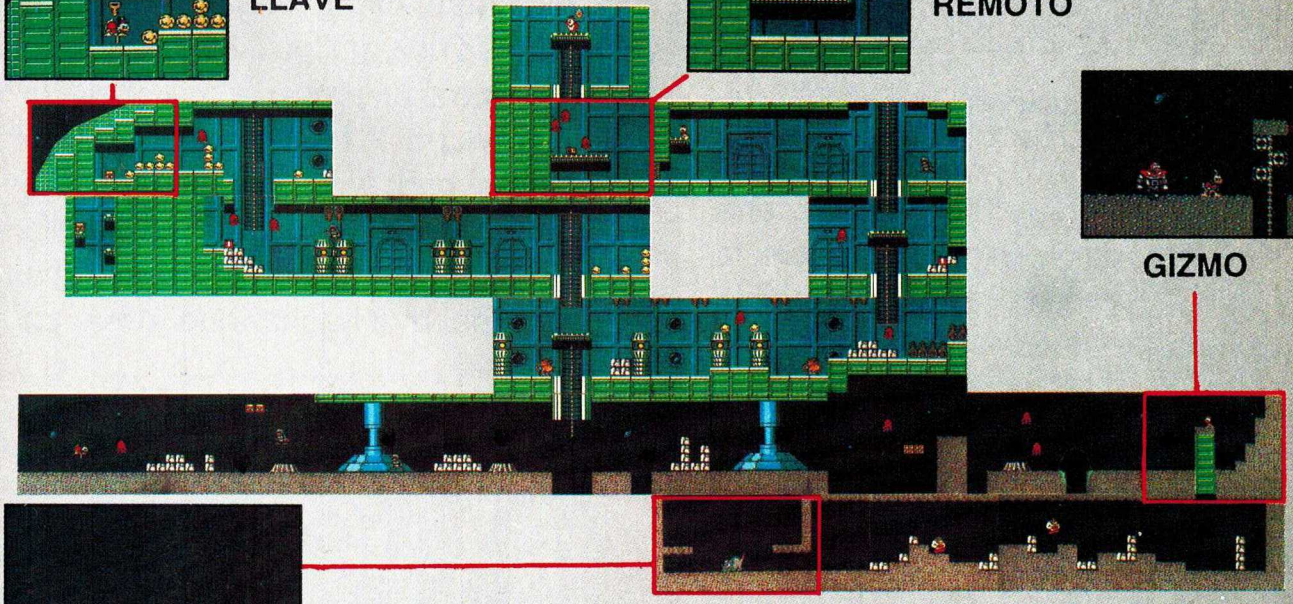


LLAVE



CONTROL REMOTO

GIZMO



JEFE: En cuanto la rata se pare en el centro, cáele con el pogo y rebota hacia el lado contrario. Ahora repite la jugada, pero recuerda utilizar el pogo al saltar para esquivar a la rata.

S.O.S.

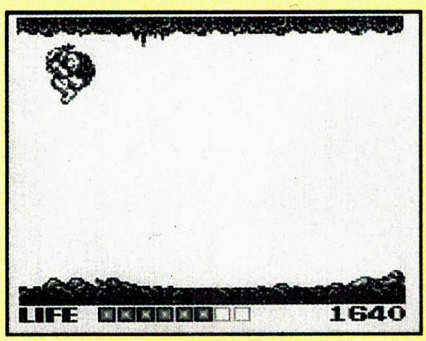
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

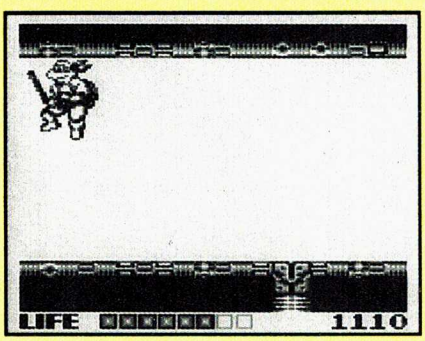
SUPER NES NES GAME BOY

T.M.N.T.
-Fall of the Foot Clan-

Aquí te presentamos la ubicación de más cuartos secretos.
Al principio de la escena 4-2 dirígete hasta la orilla izquierda y brinca para entrar al cuarto secreto, donde debes averiguar el número secreto.



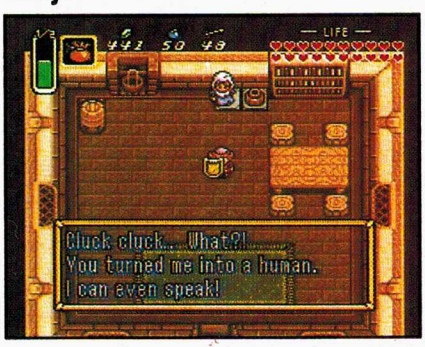
También al principio de la escena 5-2 hay otro cuarto secreto; a la orilla. También debes tratar de averiguar el número secreto.



THE LEGEND OF ZELDA
-A Link to the Past-

Este juego tiene varias cosas que son curiosas, aquí te mencionamos 2 de ellas:
¿Recuerdas que Sahasrahla te había dicho que la única forma de vercerla era rebotándole su magia con Master Sword?, pues no es cierto, ya que también le puedes rebotar su magia, con el Bug Net que da el niño en la Villa Kakariko.

En cuanto a los polvos mágicos que usas para cambiar la forma de los enemigos, ¿los has tratado de usar en una gallina? Seguramente sí, y como no viste que haya pasado algo ya no lo intentaste, pero si lo haces con una gallina que está escondida en una jarra en la villa Kakariko, verás que se transforma en una muchacha que dará un mensaje.

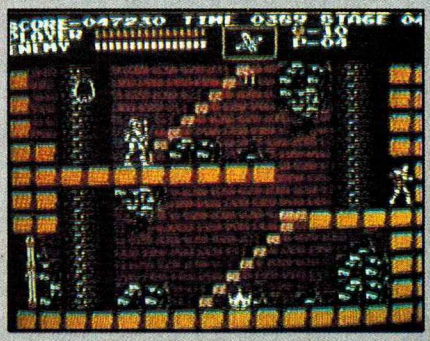


CASTLEVANIA

Tesoros Escondidos

Escena 1.- Salta del otro lado de la puerta para que aparezca un tesoro.

Escena 2.- Rompe el bloque para poder bajar y luego agáchate para que salga un tesoro.



Escena 4.- Rompe los dos bloques y métete en el hueco, así aparecerá un tesoro abajo.

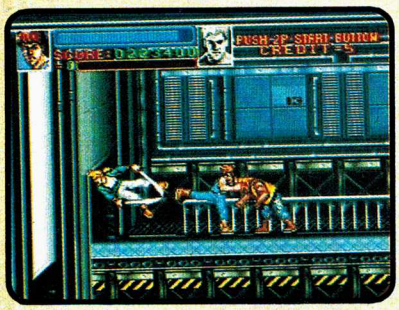
Escena 5.- Sube en la base y quédate quieto por unos segundos hasta que salga un tesoro.

Escena 6.- Quédate inmóvil en el arco de derecha a izquierda, así aparecerá un tesoro.

Escena 7.- Agáchate en la orilla, como indica la foto, para que aparezca un tesoro.

Escena 9.- Agáchate donde indica la foto para que salga un tesoro en la orilla.

Los hermanos Lee vivieron en paz desde su último encuentro contra las fuerzas del mal. Billy, Jimmy y Marion se fueron a vivir a Los Angeles, donde abrieron una escuela de artes marciales. Todo parecía tranquilo hasta que Marion (que es agente secreto de la policía) desapareció mientras investigaba a una organización conocida como "Black Shadow Warriors", así que sin dudarlo los hermanos Lee vuelven a la acción.



¡Hey! Espera tu turno como los demás.

Cada juego de la serie Double Dragon se ha caracterizado por siempre incluir una nueva variedad de golpes y movimientos cosa que lo hace muy llamativo. Y este nuevo juego no podía ser la excepción, menos aún siendo de Súper Nintendo, pues además de los clásicos "golpes, patadas y agarres", hay todo tipo de innovaciones, como la de poner defensa para enganchar a tu enemigo y hacerle pasar un mal rato. Otra cosa es la de poder realizar una serie de golpes especiales cuando la línea del "Dragon Power" tenga cierto nivel.

Imagínate qué tan espectaculares son los golpes que en los créditos aparecen sus diseñadores.

Durante las 7 escenas de tu misión deberás derrotar a todo el que se cruce en tu camino hacia la guarida de "Duke", quien es el líder de los Black Shadow Warriors.

Cuando tu nivel de "Dragon Power" esté al máximo, tu poder aumentará por unos segundos.

La misión no será fácil pues tus enemigos tienen muy buenas técnicas de ataque que dificultarán el rescate de Marion.

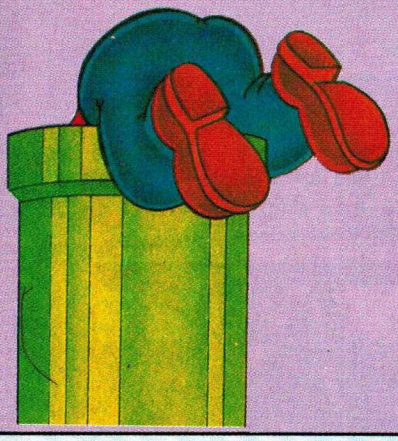
Los gráficos y música son buenos, aunque pudieron ser mejores (a excepción de los temas de las escenas 3 y 5 que serán fácilmente reconocidos por los fans de este juego).

En la escena 3 colócate como Billy (Azul) y espera a que los enemigos se pongan en medio de la pera, entonces golpéala continuamente (No rápido). Así sacarás más puntos por enemigo. *AXY*

¿Hasta donde llegarán los hermanos Lee? Eso depende de tu habilidad.

Es oportuno comentar que la primer ocasión que juegues Double Dragon notarás la animación del personaje "medio rara", pero te acostumbrarás muy rápido. Además, los casi 30 golpes y movimientos que tiene, así como el poder tomar armas de los enemigos, le da una gran acción.

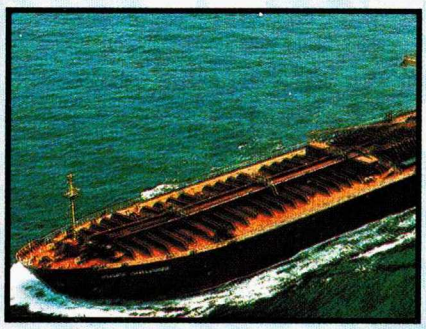
En la pantalla final te enfrentarás con los jefes de las escenas anteriores.



¿ Qué hay dentro de...?

C. Itoh

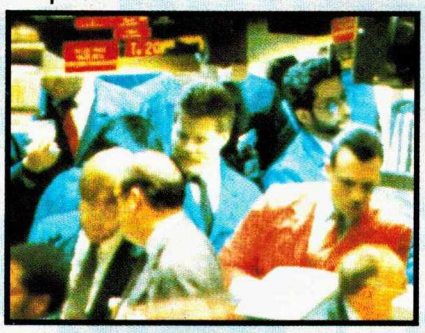
Probablemente tú nos mandaste una carta preguntándonos por C. Itoh. Pues bien, C. Itoh de México, S. A. de C. V. es una compañía afiliada de C. Itoh & Co , Ltd, con sede en Japón. C. Itoh debe su nombre a su fundador, Chusei Itoh. Internacionalmente C. Itoh es una compañía muy importante. Fue fundada en 1858 ¡hace 134 años! y cuenta con 45 oficinas dentro de Japón y 161 en otros países. Sus ventas anuales ascienden a $155,141 millones de dólares.



Barco petrolero utilizado por C. Itoh

C. Itoh es una compañía comercializadora de productos que importa y exporta en cada país donde está establecida, además de contar con más de 800 empresas afiliadas, más de 30 de ellas fabricantes de productos. La visión que tiene C. Itoh acerca del futuro le ha permitido incursionar con éxito en 5 diferentes campos de la industria que son: 1) Información y Telecomunicaciones; 2) Desarrollo y Construcción de Infraestructura; 3) Servicios Financieros; 4) Desarrollo de Recursos Naturales y 5) Venta al por menor. Por ejemplo, hace 2 meses C. Itoh, junto con Toshiba, compró el 12.5% de Warner Bros.

En México C. Itoh es la empresa japonesa más antigua. Además de ser el único representante autorizado de los productos Nintendo, importa las motos Yamaha, las llantas Yokohama, equipo de curación Terumo, maquinaria pesada y equipo especializado para Pemex, C. F. E. y muchas compañías más.



Sevicios Financieros uno de los campos de C. Itoh.

C. Itoh también apoya a la economía mexicana al exportar pollos al Japón ¡más de 10 millones al año!

Desarrollo de Recursos Naturales. Una de las prioridades de C. Itoh... y de todo el mundo.

Pero lo que a nosotros más nos interesa es Nintendo y ahí C. Itoh ha puesto el esfuerzo de mucha gente para traernos a México los más importantes títulos ¡Antes que en Estados Unidos y Canadá!

¿Sabías que Street Fighter II y Tortugas IV para Super Nintendo salieron antes en México que en Estados Unidos?

Para lograrlo, C. Itoh tiene que traer estos juegos por paquetería desde Estados Unidos, en lugar de hacerlo por trailer, y por carga aérea desde Japón en lugar de traerlos por barco. Esta política está resultando un éxito y los videojugadores mexicanos estamos felices, ya que por fin les estamos ganando a nuestros países vecinos del norte.

C. Itoh cambiará este mes su nombre por ITOCHU CORPORATION en Japón y por ITOCHU MEXICO S. A. DE C. V., pero no importa mientras sigan estrenando en México los mejores títulos de Nintendo.

En México, C. Itoh es el único representante autorizado de Nintendo of America.

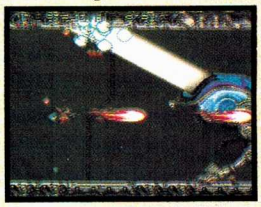
La estrategia es estrenar los mejores juegos de Nintendo en México antes que en Estados Unidos y Canadá.

AXELAY™

Sin duda alguna el mejor juego de naves es AXELAY por la infinidad de detalles que aparecen a lo largo del juego, con una calidad de gráficos que se puede comparar con los de un juego Arcadia.

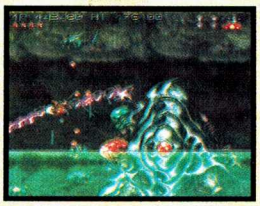
Ahora Konami muestra su gran dominio de la escala y rotación, sobre todo en las escenas 1, 3 y 5 donde el scroll (movimiento de pantalla) es vertical, pero con una perspectiva nunca vista en SNES en donde avanzas por el horizonte.

Las escenas 2, 4 y 6 son de scroll horizontal con gran movimiento en los fondos. Aquí te mostramos parte de la segunda escena.

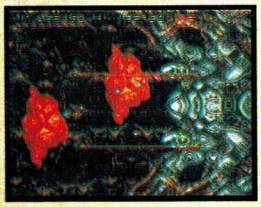


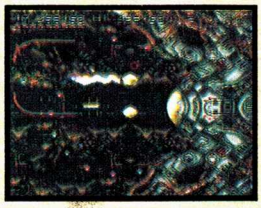
El segundo jefe se mueve constantemente y tratará de eliminarte con su ametralladora y su laser.

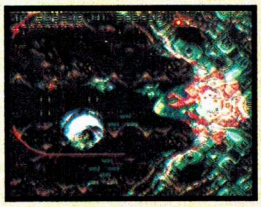
El jefe de la tercer escena te dispara con cañones que no te dejarán descansar y después se transformará para atacarte con rayos.



Al final de la cuarta escena caerán rocas antes de que el jefe caiga al agua. Este jefe te atacará con un rayo que sacude tu nave.



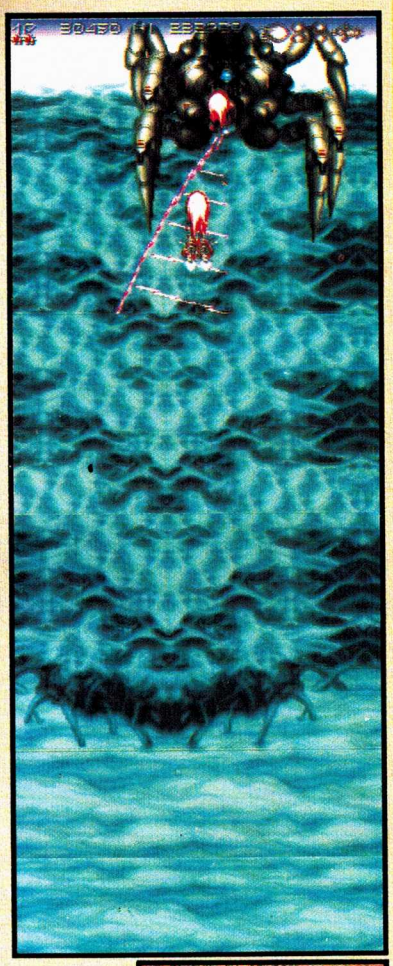


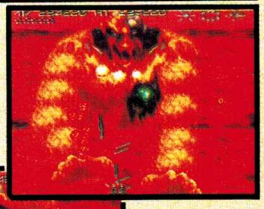


El jefe de la escena 6 tratará de eliminarte de múltiples formas; es más, hace copias de tu nave con tal de vencerte.

Más que hablar del juego quisimos que las fotos te dieran una idea más clara de este impresionante juego, aunque nada se compara con jugarlo.

Aqui se muestra parte de la escena 1 y con el jefe lanzándote el rayo que te hace más difícil esquivar sus disparos.





Al enfrentar al jefe de la quinta escena tienes que esquivar sus ataques y dispararle al pecho para eliminarlo.

WINGS 2 ACES HIGH™

Corría el año de 1916 en Francia; eran los años de la Primera Guerra Mundial, donde por primera vez se usaron los aviones para combatir. Las fuerzas aéreas de Inglaterra se encontraban en Francia para oponer resistencia al ejército alemán, y un escuadrón de 5 pilotos es puesto a cubrir una pequeña área; es ahí donde comienza tu aventura.

¡Oh, oh! Parece que hay problemas ¡3 biplanos enemigos a la vez!

Wings 2 es un juego de Namco donde debemos pilotear un avión biplano para cumplir con diferentes órdenes que te serán otorgadas; para cumplir con estas misiones debes escoger de entre 5 pilotos, todos con diferentes características pero con una sola intención: ser los mejores.

Los 3 tipos de misiones a los que te debes enfrentar son:

1.-Bombardear cuarteles enemigos:

En un rápido vuelo debes pasar sobre las líneas enemigas y arrojar bombas sobre los puntos que se te han asignado.

2.-Ataques Aire-Tierra:

Entre más rápido finalices tus misiones, más puntos obtendrás; ten eso en mente al combatir.

Sobrevolando la superficie debes localizar al enemigo y con tu ametralladora ponerlos fuera de combate.

¿Podrás sobrevivir una batalla contra el Barón Rojo? Tal vez sí y pasar a la historia.

3.-"Pelea de perros":

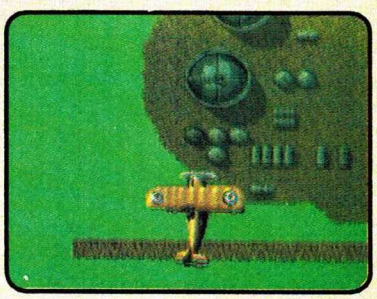
Cuando el enemigo entra a tu territorio debes volar y derribarlo en el aire.

Al final de cada misión obtendrás puntos por victoria, los que deberás usar para subir las habilidades de cada piloto para un mejor desempeño y, por qué no, también obtener un ascenso.

Trata de usar tus puntos de victoria lo más inteligentemente posible.

Wings 2 utiliza de gran forma la rotación y escala al estilo de Pilotwings, sólo que esta vez no se trata de aterrizar tu avión sino de sobrevivir en el aire.

Buenos efectos de sonido y gráficos te llevarán a grandes alturas, pero procura no ser derribado.



Esta fábrica parece un buen lugar para arrojar tus bombas.

UN VISTAZO A:

Barbie Game Girl

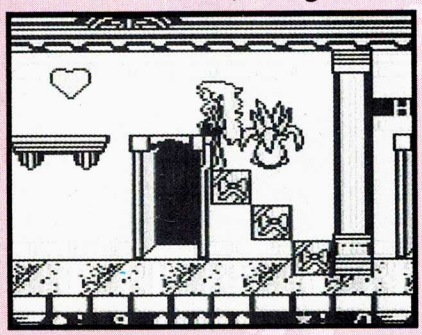
TOM & JERRY

BARBIE "GAME GIRL"

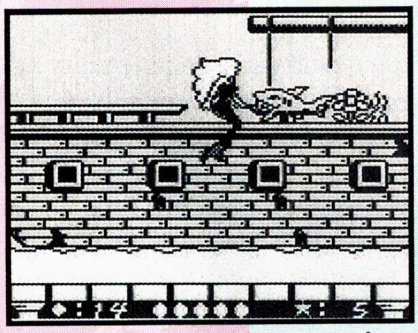
Barbie, la famosa muñeca, hace su arribo al Game Girl (perdón, Game Boy), en un juego diseñado especialmente para todas la niñas, que se podrán sentir identificadas con este personaje.

Barbie ha encontrado las zapatillas, ¿encontrará los otros 6 accesorios?

La historia: Ken ha invitado a Barbie a una cita de ensueño para ella; como esta cita no es normal, no debe ponerse cualquier ropa, y es ahí donde empiezan las aventuras en búsqueda de los 7 accesorios, los cuales están distribuidos en también 7 escenas que son: Mundo Marino, Juguetería, Boutique, Fuente de Sodas, Music Manía, Centro Comercial y el Mundo de las Sirenas.



En cada escena podrás mover las cajas para tomar diferentes implementos.

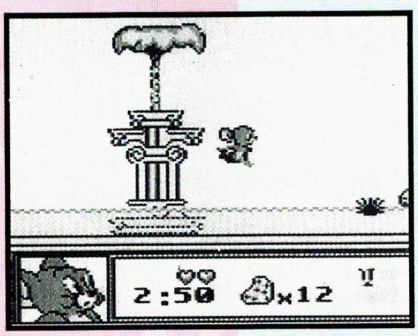


En el mundo de las sirenas todo es fantasía... menos este tiburón.

En cada escena Barbie encontrará obstáculos que parecen impasables, pero que seguramente con tu ayuda podrá librarlos y lograr su cita de ensueño con Ken.

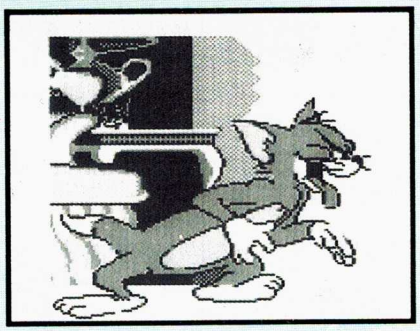
TOM & JERRY

Tuffy, el pequeño ratón amigo de Jerry, se ha extraviado y buscarlo no sería tan peligroso si Tom no lo estuviera buscando también.



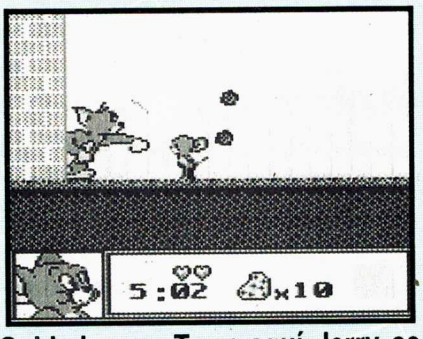
Que no quede lugar sin buscar; aún en esta fuente se puede encontrar Tuffy.

El famoso dúo de las caricaturas ha vuelto al videojuego, sólo que esta vez dan un salto del NES al Game Boy.Aquí debes ayudar de nueva cuenta a Jerry, ese pequeño roedor café que debe ir en busca de su amigo Tuffy, quien se encuentra perdido. Esto debes tratar de hacerlo rápido porque si primero lo encuentra Tom no será para ponerlo a salvo.



Chequen la expresión de Tom, eso es lo que tiene preocupado a Jerry.

La programación corre por cuenta de Beam Software (el que hizo la versión del NES), por lo que podrás imaginar que el control y la diversión son casi los mismos.

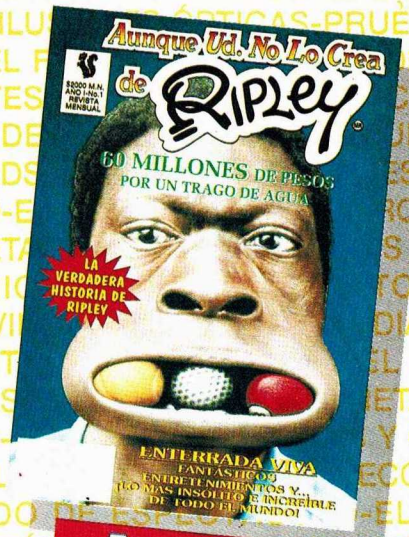


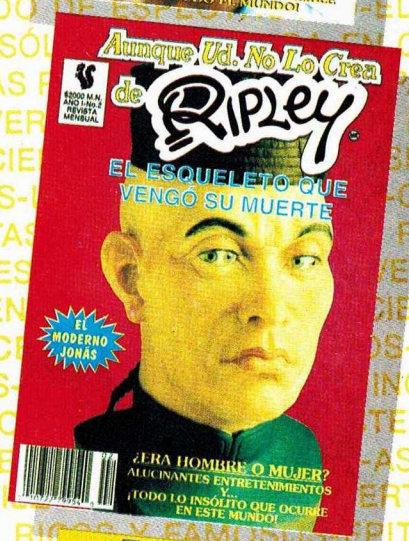
Cuidado con Tom; aquí Jerry se salvó por un pelo de gato.

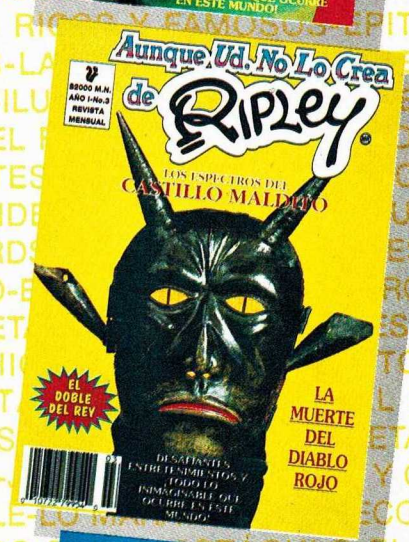
Hi-Tech siempre se ha preocupado por los jóvenes jugadores, y es por eso que ha lanzado estos 2 títulos.

Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley®

LA REVISTA CON TODO LO INCREIBLE QUE SUCEDE EN EL MUNDO







¡AUNQUE UD. NO LO CREA!

* HECHOS INSOLITOS
* LO MARAVILLOSO
* JUEGOS DE DESTREZA MENTAL
* SORPRENDENTES ANECDOTAS DE LA HISTORIA
* FENOMENOS OVNI
* FANTASTICOS INVENTOS
* EL MUNDO DEL ESPECTACULO
* ASOMBROSAS MARCAS DEPORTIVAS
* ASTROLOGIA...

¡Y MUCHO MAS!

Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley®

DE VENTA CADA MES EN PUESTOS DE PERIODICOS

EL CONTROL DE LAS LECTORAS

Si te estás preguntando qué queremos decir con esto de "El Control de los Lectores", te informamos que este es el título definitivo de esta sección que en el número anterior habíamos llamado "Los Lectores Opinan". La razón es sencilla: el control lo llevas tú.

Como recordarás, hace un mes iniciamos reuniones para obtener de nuestros lectores ideas y opiniones frescas y directas sobre Nintendo y así ofrecerte una revista cada vez más moderna, actual y atractiva.

En esta ocasión quisimos conocer la opinión de las mujeres y por tal motivo invitamos a Laura Guzmán, Lourdes Hernández y Margarita Gallardo, de 26, 25 y 22 años, respectivamente, así como a nuestras asiduas lectoras Leonora Milán, Lourdes Roth y Mariana Domínguez, las tres de 11 años de edad.

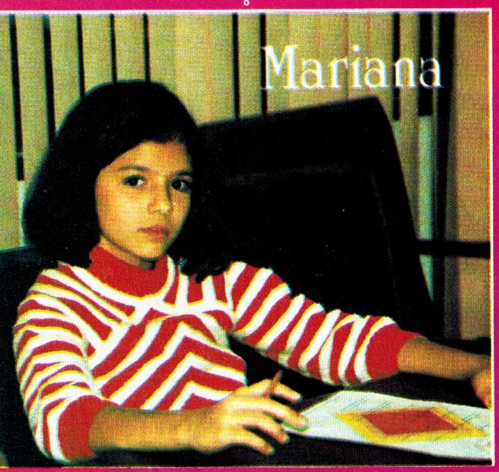
Desde el principio de nuestra charla surgió la diferencia en cuanto al tipo de juegos que les atraen: las "chicas mayores" prefieren juegos de habilidad y destreza como Dr. Mario, Tetris y Hatris; en cambio, nuestras "pequeñas lectoras" se inclinan por cartuchos como Flintstones, Tiny Toon o Little Mermaid.

Sin embargo, todas coincidieron en mencionar un juego que les gusta mucho ¿Cuál creen? ¡Claro! Street Fighter II para el Súper NES, el cual ha sido un éxito en todo el mundo, entre chicos, grandes, hombres y mujeres. Sin embargo, mencionaron que los juegos que consideran "femeninos" son Barbie y Little Mermaid, con lo que nosotros estamos de acuerdo.

Por otro lado, al informarles que de cada 10 cartas que recibe Club Nintendo, sólo 2 son de mujeres, nos contestaron que es porque los hombres están mucho más "entrados" con la actividad de los videojuegos, pues ellas fácilmente pueden entretenerse con otra actividad, ¿será cierto?

Pasando a otro punto, nuestras amigas nos hablaron de sus secciones favoritas en Club Nintendo, y nuevamente confirmamos que Cartas a Dr. Mario les encanta porque así conocen la opinión de otros lectores, como también S.O.S. por todos los tips que ahí encuentran.

Al preguntarles qué temas les gustaría que incluyera algún cartucho, Leonora -la más inquieta y chispeante del grupo- dijo que le gustaría mucho un juego sobre Mitología, otro sobre cosas que existan de verdad y en los que uno participe descubriendo pistas; en cambio a Lourdes y a Mariana les gustaría crear juegos de caricaturas. Las "chicas mayores", por su parte, preferirían juegos educativos tipo Video Mation u otros que incluyan diferentes estilos de música.



Al seguir platicando, nuevamente abordamos el tema de Street Fighter II, del cual nos dijeron que no tienen un personaje favorito pues piensan (y están en lo correcto) que cada uno tiene diferentes cualidades y habilidad para vencer a otro adversario, "todo depende de lo hábil y mentalmente rápido que seas".

Bueno, pronto haremos otra reunión con nuestros lectores para continuar con un contacto más cercano que nos dé la oportunidad de darte lo que a ti más te gusta: información nueva y clásica.

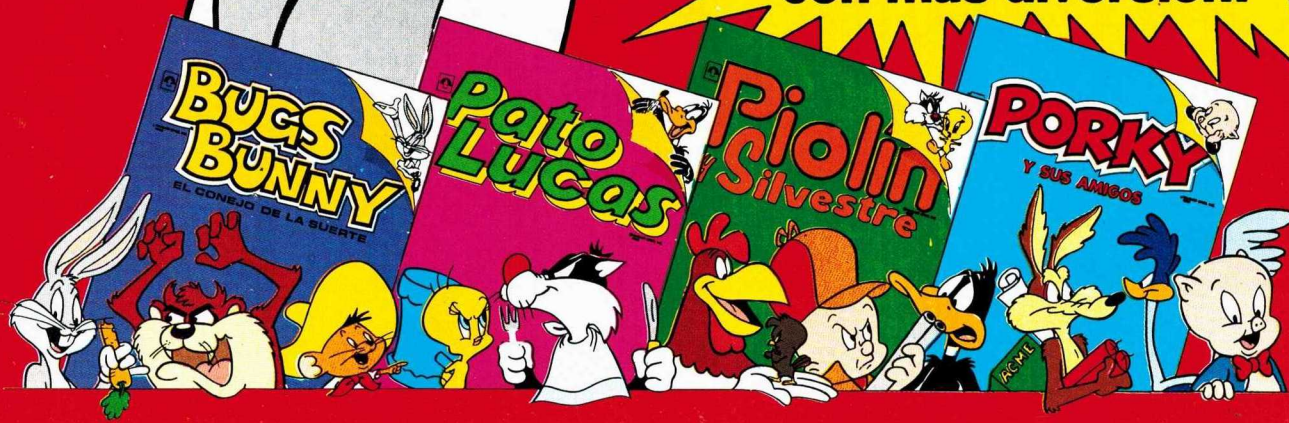
Tú sabes que para dominar un juego debes tener el control, y este control es tuyo.

Hasta la vista

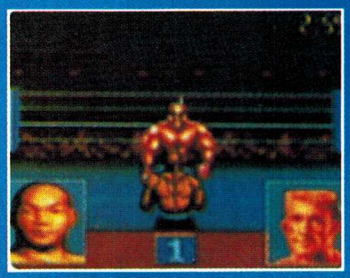
¡TIENES SUERTE, VIEJO!

Ya apareció la más divertida revista para ti...!

¡Pide cada semana una nueva revista con más diversión!



ESTE MES



GEORGE FOREMAN K.O. BOXING (SNES)

Desde aquel famoso y ya súper clásico Punch Out no se había hecho un buen juego de Box que conjuntara todo lo que encuentras en este rudo deporte: acción, emoción, rudeza y diversión.

George Foreman K.O. Boxing ofrece todo lo anterior en cada round, donde debemos acompañar esta leyenda viviente a la conquista del título mundial. Un juego que seguramente será un campeón de los pesos pesados.

INDY HEAT (NES)

En la línea de "Tradewest Spots", Indy Heat es el primer juego de carreras donde podrán competir de 1 a 4 jugadores (con el NES Four Score o el NES Satellite) en carreras de autos, a través de 9 diferentes pistas, con cerradas curvas y rectas de alta velocidad.

Cada que ganes una carrera obtendrás dinero para comprar aditamentos para hacer más poderoso tu coche, además de tener que hacer paradas en los pits cuando tu coche ha sido muy dañado.

ADVENTURE ISLAND 3 (NES)

Todo tipo de seres han secuestrado a Tina: Monstruos, mutantes y ahora hasta extraterrestres, pero eso no importa ya que Master Higgins siempre está listo para la acción y aventura.

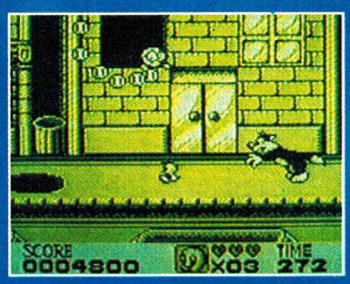
Continuando con la línea de acción y aventura que ha ofrecido este juego en sus 2 anteriores partes, Adventure Island 3 confirma la buena técnica de Hudson para trabajar en el NES.

Con 8 islas más, en las cuales hay que avanzar y nuevos poderes y armas, Adventure Island 3 te entrenará 3 veces más.

FELIX THE CAT (NES)

Una aventura especialmente creada para chicos. Felix debe rescatar a su novia Kitty, quien ha sido secuestrada por el Profesor.

Una gran aventura con todas las características de los juegos para público infantil como Mario Bros. Tiny Toon o Adventure Island. Asegura horas de diversión.



LOONEY TUNES: MIXED UP-MELODIES (GB)

Acompaña a los famosos personajes de la Warner Bros. como: Porky, Daffy Duck, Silvestre y Piolín en no una ni dos aventuras sino 7 aventuras, todas ellas llenas de acción y buen humor, característicos de estos personajes y que todo poseedor de un Game Boy no debe perderse.

TRACK & FIELD II (GB)

Konami prepara otro gran hit para Game Boy: Track & Field II, en donde podrás competir en una gran variedad de eventos olímpicos como: carrera de 100 mts., tiro con arco, levantamiento de pesas y jabalina.

Tú sabes de la gran experiencia que tiene Konami en Game Boy, así que imagínate ese gran clásico de NES (Track & Field II) en tu sistema portátil. Diversión pura.

SUPER BUSTER BROS. (SNES)

¡Alerta Roja! Diversas partes del mundo han empezado a ser infestadas con gigantescas burbujas, la única solución es llamar a los Buster Bros.

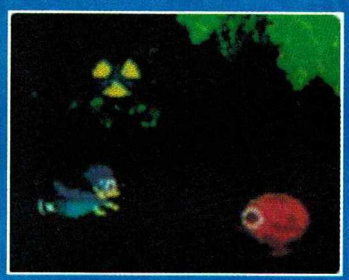
En Super Buster Bros. debes destruir todas las burbujas que están dispersas alrededor del mundo; para lograrlo tienes un arsenal de 5 armas diferentes para reventar las burbujas, además de que podrás encontrar puntos e items secretos en cada escena. Otro gran juego de los genios de Capcom.

LLEGALE A:

PANIC RESTAURANT (NES)

Ayuda a un cocinero que ha perdido su restaurante en manos de otro perverso cocinero Odhove. Para lograr tu cometido debes luchar contra pollos rostizados, pizzas rodantes, cacerolas locas y latosísimas cebollas. Todo tipo de implemento de cocina será tu arma: cucharones, platos, tenedores, en fin, en este juego no tendrás problemas con tus padres por "jugar con la comida".

THE SIMPSONS: BART MEETS RADIOACTIVE MAN (NES)

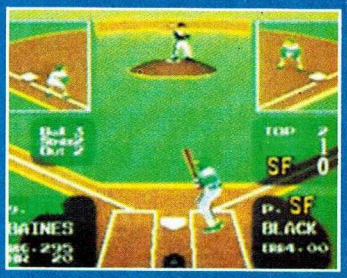


Uno de los personajes más famosos vuelve en su tercer aventura de NES: Bart Simpson, quien también es el vengador "Bartman", que es atrapado en el mundo de los comics junto a otro súper héroe conocido como "Radioactive Man". Si tú eres fan de las anteriores aventuras de Bart, sin duda también te volverás un rápido fanático de ésta, donde Bartman, junto con Radioactive Man, deben luchar contra una banda de monstruos mutantes.

SUPER DOUBLE DRAGON (SNES)

Jimmy y Billy Lee, los maestros de las artes marciales, se preparan para otra aventura... en 16 bits. Otra vez Marion ha sido secuestrada, mientras se encontraba investigando a un misterioso grupo conocido como los Black Shadow Warriors. 1 ó 2 jugadores podrán unirse en una desesperada misión de rescate a través de 7 escenas, todas llenas de feroces peleadores con malas intenciones. Otro seguro hit de Tradewest para SNES.

SUPER BATTER UP (SNES)



Namco es otra compañía con gran experiencia que ofrece 2 títulos para SNES (Wings 2 y éste). Super Batter Up te lleva a jugar emocionantes y cerrados partidos de beisbol con una gran variedad de jugadas. Un jugador podrá disputar el título nacional a lo largo de la temporada, ó 2 jugadores podrán disputarse el título de "el mejor" en el vs. mode.

Además Namco ha incluído los status de jugadores profesionales de los Estados Unidos, ¿más realismo? Para nada.

WINGS 2 (SNES)

Siente la emoción de pilotear aquellos famosos aviones biplanos de la Primera Guerra Mundial y participa en todo tipo de ataques y maniobras de guerra con un sensacional uso de la escala y la rotación para darle otra sensación. Si quieres algo más real deberás regresar a aquellos años de la Primera Guerra Mundial.

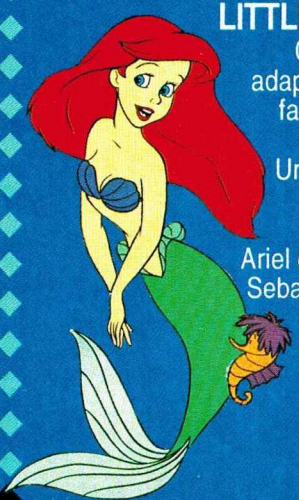
Un súper juego con una gran variedad de sonidos y gráficos digitalizados para una increíble experiencia.

ROCKY & BULLWINKLE (GB)

Un juego de aventuras donde debemos ayudar a nuestros amigos Bullwinkle y Rocky la ardilla voladora a escapar de todas las trampas y juegos sucios de Boris, quien a toda costa busca perjudicar a este dúo.

Un juego recomendable para jóvenes aficionados al Game Boy, ya que ofrece largos ratos de entretenimiento.

LITTLE MERMAID (GB)



Capcom realiza otra de sus grandes adaptaciones y nos ofrece un juego que fascinó a chicos y grandes en NES y lo pasa al Game Boy.

Una vez más Ariel debe luchar contra Ursula, la Bruja del Mar, quien ha hechizado a todos los peces.

Ariel cuenta con la ayuda de sus amigos Sebastián, Flounder y Scuttle para lograr su sueño dorado de casarse con el Príncipe Erik.

C. ITOH & CO. DE MEXICO

Los GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

FAVORITOS

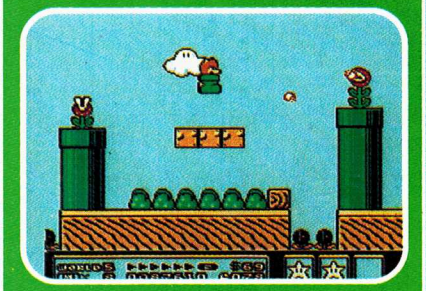
1.-DARKWING DUCK

2.- GOLD MEDAL CHALLENGE

3.- MEGA MAN 4

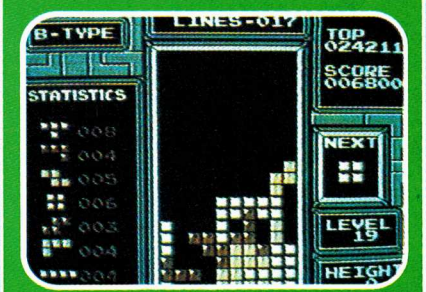
4.-TINY TOON
5.-YOSHI
6.-T. M. N. T. III
7.-ADVENTURE ISLAND 3
8.-LITTLE MERMAID
9.-ROBOCOP 3
10.-NINJA GAIDEN III

CLASICOS



1.- SUPER MARIO BROS. 3

2.- BATTLETOADS

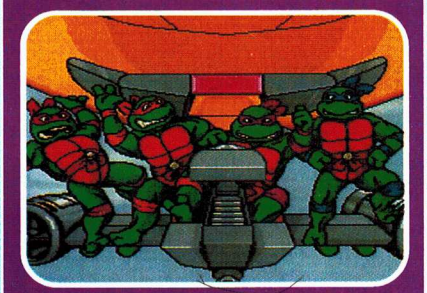


3.- TETRIS

4.-BUGS BUNNY BIRTHDAY B.
5.-RESCUE RANGER
6.-PUNCH OUT
7.-SUPER MARIO BROS. 2
8.-DR. MARIO
9.-GOAL!
10.-BATMAN

SUPER NES

1.- STREET FIGHTER II



2.-T.M.N.T. IV

3.- SUPER MARIO KART

4.-MARIO PAINT
5.-BART´S NIGHTMARE
6.-ZELDA A Link to The Past
7.-ROBOCOP 3
8.-NCAA BASKET BALL
9.-SUPER ADVENTURE ISLAND
10.-SUPER SOCCER

La bola de cristal

Sin más preámbulos, pasemos a ver lo que nos tiene este mes La Bola de Cristal.

DINO CITY
IREM (SNES)

Irem ha terminado todos los detalles de este juego y se prepara a lanzarlo muy pronto al mercado.

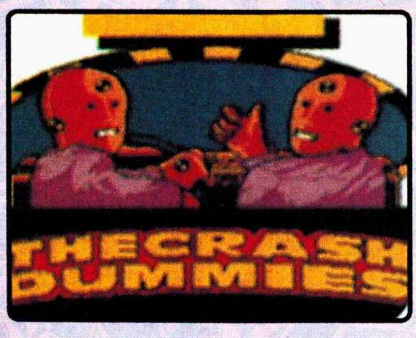
Como ya te habíamos comentado en nuestro reporte del CES, Dino City es un juego para 1 ó 2 jugadores, donde 2 jóvenes estudiantes son lanzados a la era prehistórica para ayudar a un par de dinosaurios que se encuentran en peligro.

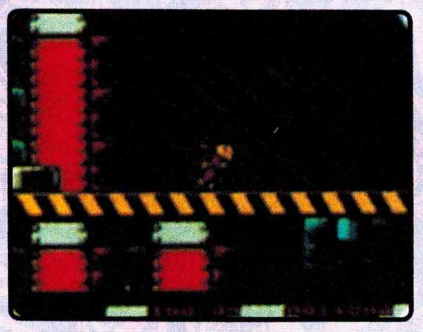
Este juego tiene buenos gráficos y sonido y promete ser un hit cuando salga.

Acclaim / LJN presenta su línea de juegos para la próxima temporada.

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES (LJN/NES)

Este videojuego está basado en unos populares muñecos de juguete llamados Spin, Slick, Daryl y Spare Tire, los cuales sirven para probar los sistemas de seguridad de los coches cuando chocan.

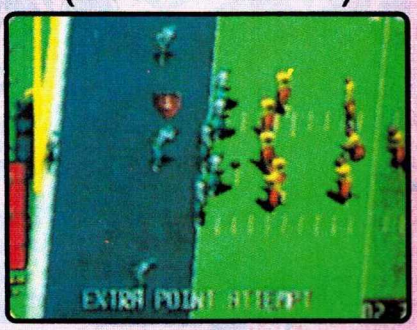




DOUBLE DRAGON III (ACCLAIM /G.B.)

Billy y Jimmy Lee vuelven a las calles en su tercera parte en Game Boy porque Marion ha desaparecido misteriosamente y su búsqueda los llevará hasta Egipto. Este juego está basado en la Arcadia del mismo nombre y es para 1 ó 2 jugadores.

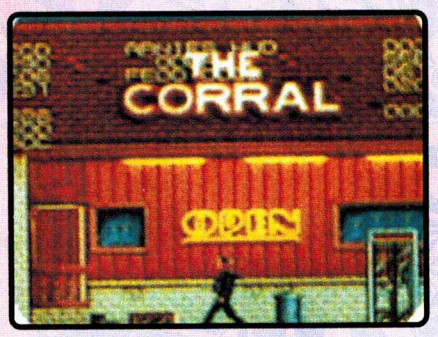
SUPER HIGH IMPACT (ACCLAIM/SNES)



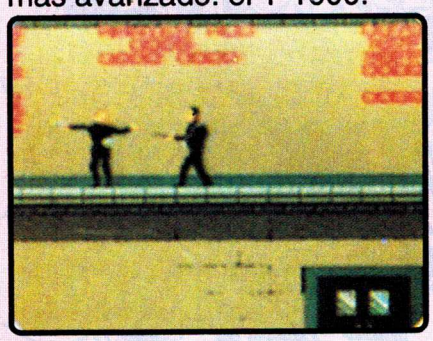
Super High Impact ofrece una

gran cantidad de jugadas tan realistas que el único otro lugar donde las puedes ver es en los partidos de los domingos. Además ofrece un buen reto y diversión para 1 ó 2 jugadores.

TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (LJN/SNES)



Después de haber pasado por el Nintendo y Game Boy, Terminator 2 hace su arribo al SNES. Aquí el Terminator T-800 debe proteger a John Connors, el futuro líder de la resistencia, de un terminator más avanzado: el T-1000.



TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME (LJN/SNES)

Si tú acostumbras ir a las Arcadias, seguramente conocerás este juego en donde mediante una ametralladora tomas el rol de un T-800; pues bien, LJN se encuentra haciendo la adaptación de este juego para Súper NES en el cual, para agregar más realismo, se usará el Súper Scope.

ADAPTADOR PL 5 JUGADORES SNES

En el mundo de los videojuegos corre el rumor de que la compañía Nintendo de Japón se encuentra trabajando en un nuevo aditamento para el SNES: un adaptador para 5 jugadores. Este adaptador se tiene pensado que funcione como el NES Satellite o el Four Score (adaptadores de 4 jugadores para NES), siendo una base donde se conecten 4 controles en el puerto Nº 2 del Súper NES.¿Te imaginas? con la salida del adaptador CD-ROM le daría al Súper NES más velocidad y más memoria en los juegos. Con este adaptador empezaríamos a ver juegos increíbles como los de las Arcadias de 3 ó 4 jugadores... decíamos, son rumores, así que te seguiremos manteniendo informado para más detalles.

NOTICIAS DE JAPON

Como sabes, en Japón se programan más del 90 por ciento de los videojuegos para NES, SNES y Game Boy, así que aquí en la Bola de Cristal trataremos de hablarte de lo más nuevo de videojuegos en ese país.

PARODIUS

Konami se ha ganado el respeto de muchos en lo que a juego de naves para SNES se refiere (ver Axelay en este número). En Japón acaba de sacar un juego llamado Parodius (que es la unión de las palabras Parodia y Gradius). Este es un juego muy divertido donde Konami hace una parodia de sus juegos (o sea un cotorreo) de la serie de los Gradius. Para que te des idea, los héroes en este juego son Vic Viper, Twin Bee, un pingüino (Pentarou) y un pulpo (Octopus).

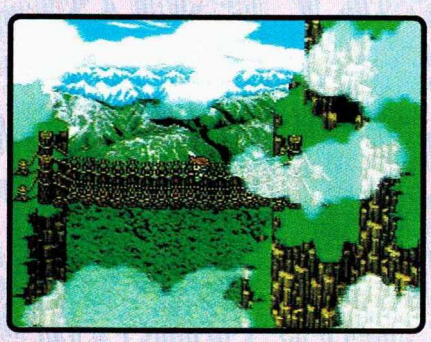
Algo digno de comentarse de este juego es que siendo una

parodia no es un juego ridículo ni mucho menos, al contrario, es un juego excelente desde cualquier punto que se vea: Acción, movimiento, gráficos súper detallados y música clásica (El Cascanueces, el Lago de los Cisnes...) pero con unos arreglos que van totalmente de acuerdo al juego. Sin embargo, es probable que este juego no llegue a América.

RUSHING BEAT II

Jaleco recientemente acaba de informar que se encuentra trabajando en la secuela del juego Rushing Beat (y que aquí en América se llama Rival Turf). Se habla de que en vez de 2 jugadores diferentes a escoger sean 5 y con una gran mejoría en gráficos, acción, golpes y sonidos en 12 megas.

FINAL FANTASY V



¡Hey jugadores de R.P.G.! aquí hay una buena noticia para ustedes: Square de Japón acaba de dar a conocer que próximamente saldrá al mercado Final Fantasy V, que si sale en América será la tercera parte, porque la II y la III sólo salió en Japón.

Todo aquel que ha jugado Final Fantasy II sabe que es un juego con estupendos gráficos, sonido y una historia muy envolvente en 8 megas. Final Fantasy V es un juego en lo que todo lo anterior ha sido mejorado, como los efectos de las magias en batalla, siendo éste el segundo juego para SNES con 16 megas de memoria. Sólo queda esperar a que Square confirme su lanzamiento en América.

LOS GRANDES de GAME BOY

1.-SUPERMARIOLAND

Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba por qué.

2.- KIRBY´S DREAM LAND

Un nuevo héroe hace su arribo al Game Boy.
Una estupenda aventura para niños y grandes.

3.-YOSHI

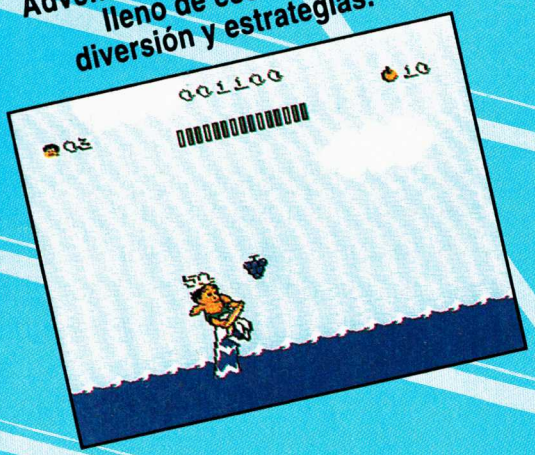
Una versión idéntica a la de NES. Igual en gráficos, música y diversión. Para 1 ó 2 jugadores.

4.-TERMINATOR 2
5.-PAC-MAN
6.-DOUBLE DRAGON III
7.-THE SIMPSONS
BART VS. JUGGENAURTS
8.-BATMAN
RETURN
9.-TOM & JERRY
10.-LOONEY TUNES

RESET

Chécate esto para el próximo número.

Curso Nintensivo de Adventure Island 3. Un juego lleno de escenas, diversión y estrategias.



Curso Nintensivo de Super Double Dragon. Un cartucho recién llegado.

La verdadera historia de Mega Man.

¿Quién es realmente este videohéroe?

Super Mario Kart
Pon tu cartucho en el Super NES, abróchate tu cinturón y lee las estrategias de este juego.

Ahora le tocará a Blanka. Golpes, patadas, movimientos, defensas y ataques especiales.

Mario Paint
¿Curso Nintensivo? ¡No! Pero incluíremos los consejos básicos para que realices tus obras de arte.

En S.O.S., además de los secretos, empezaremos con estrategias completas para clásicos de NES; responderemos muchas preguntas en Mariados y nuestras secciones de siempre con información fresca.

¿Dudas? ¿Aclaraciones? ¿Sugerencias?
Escríbenos a Pestalozzi 838 Col. Del Valle México, D.F. C.P. 03100.

EDITORIAL

Gracias a nuestros lectores hemos hecho que Club Nintendo contenga información súper actualizada. Prueba de ello fue que en nuestro número 10 del mes de septiembre (el cual tuvimos listo para impresión 30 días antes) ya sabíamos cómo hacer que pelearan Ryu contra Ryu del mismo color, y aunque una revista norteamericana publicó el truco en el mismo mes de septiembre, nosotros preferimos trabajar bien el truco y, a nuestro juicio, la explicación que nosotros dimos en la revista #11 quedó mucho más clara y sencilla que la revista norteamericana.

Club Nintendo #9 del mes de agosto también publicó el reto 20 de Street Fighter II (¿Qué se oye al presionar Start sin perder un solo round?) y además de toda la lista de lectores que lo lograron, también la misma revista norteamericana "contestó" este reto, nada fácil por cierto, un mes después.

Otro ejemplo es el concurso que esa revista lanzó en el mes de agosto y en el cual tenías que descubrir el Level Select de Super Adventure Island, mientras que en el mismo mes Club Nintendo #9 publicaba este secreto en la página 41 (Si tú viste las 2 revistas pudiste ganar ese concurso).

Todo esto es para decirte que estamos trabajando muy duro y que si C. Itoh está trayendo los mejores juegos antes que lleguen a Estados Unidos y Canadá, Club Nintendo también está haciendo lo mejor posible para ofrecerte información actualizada como en cualquier otra parte del mundo.

SUMARIO

EN NUESTRO PROXIMO NUMERO DE ANIVERSARIO ENTERATE COMO GANAR UN SUPER NINTENDO. BUSCALO A TIEMPO.

POSTER EN PAGINAS CENTRALES

NUESTRA PORTADA → → → → → → 3
DR. MARIO → → → → → → → → → → 4
RETOS DE MARIO → → → → → → → 20
RECORDS → → → → → → → → → → 47

NINTENDO

CURSO NINTENSIVO:
Adventure Island 3 → → → → → → → 6

SUPER NINTENDO

CURSO NINTENSIVO:
Super Double Dragon → → → → → → 14
Mario Paint → → → → → → → → → 42

INFORMACION SUPERNESESARIA:
The Simpsons -Bart´s Nightmare- → 46

GAME BOY

LOS GRANDES DE GAME BOY → → 55
EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES → 12
STREET FIGHTER II → → → → → → 22
¿QUE HAY DENTRO DE MEGA MAN? → → 26
MARIADOS → → → → → → → → → → 32
S.O.S. → → → → → → → → → → → 38
ESTE MES LLEGALE A: → → → → → 50
LOS GRANDES DE NINTENDO → → 52
LA BOLA DE CRISTAL → → → → → 53
EL CONTROL DE LOS LECTORES → 56
RESET → → → → → → → → → → → 56

CLUB NINTENDO
Año 1 No. 12 Noviembre 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: SPOT/ AXY

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432*92*/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/ o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

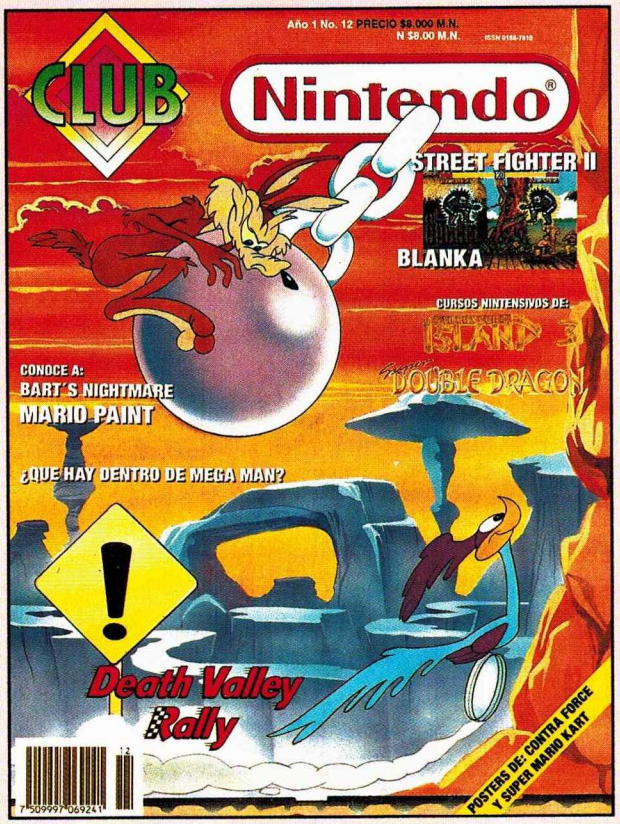
IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

(c) 1992 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY

NUESTRA PORTADA



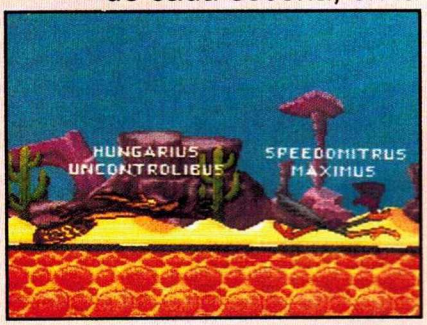
La interminable carrera en el desierto continúa de las clásicas caricaturas del Correcaminos en tu SNES, gracias al cartucho Death Valley Rally de Sunsoft.

Esta vez tendremos que ayudar a nuestro amigo el Correcaminos a escapar de todas las trampas (marca ACME) que son puestas por el hambriento y no menos persistente Wily E. Coyote.

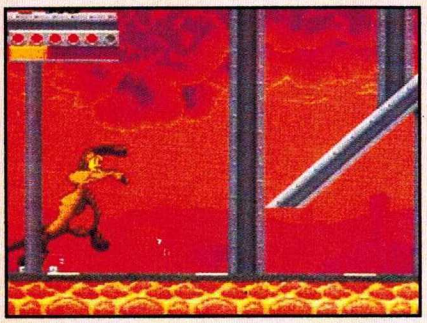
Para lograr tu objetivo de escapar del Coyote debes encontrar la salida de cada escena, en la cual serás atacado de diferentes formas, ya sea con enormes aplanadoras, piedras, patines supersónicos, raros trajes e infinidad de cosas, todas operadas por el hambriento Wily.

salida en los pequeños laberintos del desierto, donde los barrancos, pendientes de 90 grados y puentes rotos son parte del paisaje cotidiano.

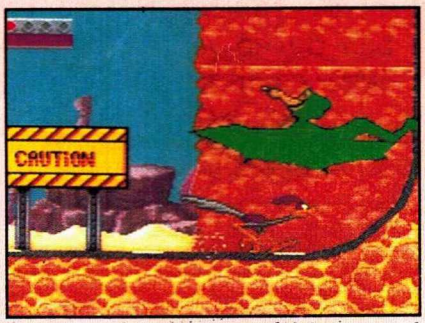
Death Valley Rally tiene gráficos tipo caricatura, de lo mejor que se ha visto para SNES, además de una buena dosis de acción y diversión; una de las innovaciones más importantes de este juego es que se pone de manifiesto la gran velocidad de graficación del SNES. Es por eso que este juego es nuestra portada del mes.



Las 2 estrellas de este juego: El Coyote y el Correcaminos, y claro que no podía faltar la clásica presentación.

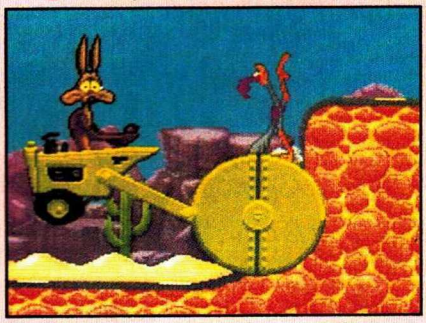


Parece que el coyote Wily ha perdido la pista; checa los gráficos del fondo y al Coyote. Jurarás estar viendo una caricatura.

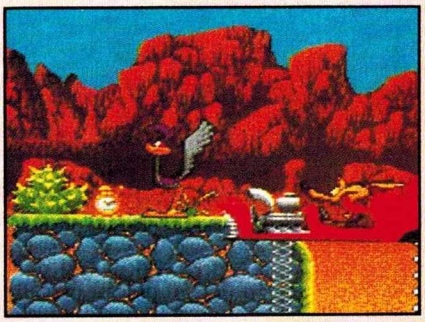


Todo método es válido en el desierto; a primera vista este traje te puede parecer cómico, pero nunca te debes confiar.

La única arma del Correcaminos para escapar de todas las trampas puestas por el Coyote, es su increíble velocidad, pero eso no será todo, también tienes que buscar la



El Coyote ha visto frustrado otro de sus planes, pero no pienses en la victoria, aún le quedan ases bajo la manga.



¡Vaya coche!, es hora de mostrar quién es el más rápido del desierto.

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Felicito a Club Nintendo ya que se va superando número a número. Quisiera preguntar si los juegos que se publican en "Este mes llégale a" están de venta en Estados Unidos.

Richard Ortega Carrillo
EDO. DE MEX.

Gracias a la aceptación que ha tenido la revista y a las miles de cartas que nos llegan con sus sugerencias, hemos logrado ir haciendo una revista más enfocada al gusto real de nuestros lectores, avanzando para mejorar bastante la calidad de las fotos de Game Boy y con el que hemos logrado hacer nuestros propios mapas de los juegos para explicar mejor los caminos y estrategias.

Por otra parte, en la sección "Este mes llégale a", incluimos los estrenos del mes en México (aunque algunos no lleguen desde el primer día). Estos estrenos se están dando en nuestro país antes que en Estados Unidos y Canadá, especialmente de los mejores juegos como fue el caso de Street Fighter II, Tortugas IV y el entretenidísimo Mario Paint.

◆

Antes que nada reciban un cordial saludo.

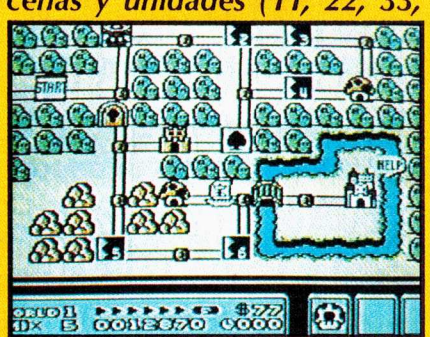
Soy súper aficionada al Nintendo y respecto a su consejo de coordinar el juego de dos, nos dio resultado a mi prima y a mí. Antes éramos un verdadero desastre y cuando practicamos el consejo jugamos bastante bien y nos damos consejos. Soy buena en los juegos de aventura (mientras no me enoje) y los secretos que llego a descubrir se los digo a ella, mientras que a ella le fascina Tetris y me aconseja cómo hacer más líneas y no pierda, aunque siempre me gana.

Quiero preguntarles cómo sale el barco lleno de monedas de Mario 3 porque me ha salido 4 ó 5 veces pero no sé cómo.

Les deseo mucha suerte y sigan como hasta ahora.

Juana Ivette González Cedillo
MEXICO, D.F.

Como lo publicamos en la revista 1, página 6, Axy descubrió que necesitas que la cantidad de monedas sea repetida en decenas y unidades (11, 22, 33, etc.) y que el score termine en la decena del número de monedas que tienes (con 33 monedas, el score debe ser 30), además de terminar el tiempo en cero para que el score no se altere.



◆

Les escribo para preguntarles si en el juego Street Fighter II se pueden hacer las mismas jugadas que en las Arcadias: Guile como estatua, si aparecen las fotografías de los diseñadores del juego después de cada historia y si Sheng Long sale al aguantarle 10 rounds a M. Bison o hay que descubrir los nuevos trucos en el SNES.

Manuel Romero Espinosa
ORIZABA, VER.

Guile como estatua era realmente una pequeña falla en la programación que ya ha sido corregida. Al igual que muchos lectores, Axy y Spot sólo han terminado Street Fighter II sin perder un round y tienen la teoría que al ganar todos los rounds en "perfect" cambie el final, y aunque han estado a punto de lograrlo los hemos tenido ocupados con otros juegos y todavía no han podido comprobar su teoría.

Sheng Long no sale en el juego.

Fue una broma de una revista americana y que mucha gente que no siguió leyendo las revistas siguientes o que no entendió bien por la barrera del idioma, creyó que esto era cierto.

◆

Les escribo para preguntarles ¿por qué en un cartucho de los Picapiedra que vi en el tianguis Pedro tenía la cara de Super Mario Bros. 3 y otro que decía Super Mario Bros 6 al jugarlo se veía Mario Bros 3 en el juego de Tiny Toon?

EZEQUIEL ALBTO VARGAS MTZ

EDO. DE MEX.

Esos juegos que viste son copias piratas hechas por los llamados "crackeadores", que copian los juegos sin autorización de los dueños de los derechos autorales (creadores de programas y personajes). Además engañan a los compradores haciéndoles creer que ya salió el Super Mario Bros 15. Ten cuidado porque estas copias hechas sin ningún control de calidad son las que pueden dañar las entradas de tu NES.

◆

Somos Club Alfaleza. En nuestro Club hemos acabado 192 juegos y todavía nos faltan otros por acabar. En él somos 14 socios: Alberto Lezama, Alfadir Torres, A. López, A. Gutiérrez, J. Alavez, J. Ochoa, O. Mújica, H. Tomala, J. Corro, M. Ruiz, G. Murrieta, C. Mata, A. Gómez y J. Ibarra.

Tenemos una pregunta ¿verdad que Axy y Spot sacan los trucos de las revistas americanas?

CLUB ALFALEZA.

TIERRA BCA., VER.

¡Por supuesto que no! Ellos han descubierto muchos trucos. Los recuadros azules que dicen Axy o Spot son de trucos nunca antes publicados. A manera de prueba te incluimos el récord de Axy en Pilotwings y no conocemos a nadie que haya podido siquiera acercársele.

◆

Tengo 21 años. Yo sé que no soy un niño pero soy muy aficionado a jugar Nintendo. Antes no me gustaba porque no le entendía, pero una vez un primo me invito a jugarlo y me distraje bastante.

Ahora con su revista es mucho más fácil entenderle. Hay ocasiones en que me encuentro de mal humor y por el trabajo y las tensiones del día llego muy cansado, pero en cuanto enciendo el Nintendo despejo mi mente y después puedo resolver mis problemas con más tranquilidad. Pienso que es una sana distracción, une a la familia ayuda mucho a la mente.

Fernando García Corona.

EDO. DE MEX.

Para Nintendo no hay edades. Nosotros también creemos que quien dice que no le gusta es porque no ha buscado el tipo de cartuchos que le entretiene.

◆

¿Por qué se pasan un número para poner la respuesta de los Retos de Mario?

Luis Eduardo Meraz

CHIHUAHUA, CHIH.

Para preparar, imprimir y distribuir un número de la revista se necesitan entre 20 y 30 días. Esto quiere decir que mientras tú ves los retos que vienen en este número, el número del siguiente mes ya se está imprimiendo y se necesita tiempo para que los lectores resuelvan los retos y manden su carta. Por eso pedimos una disculpa a los lectores que mandan muy tarde sus respuestas y que ya no tenemos tiempo de incluirlos.

◆

Sé que esta carta puede incomodarles un poco y sé que jamás la publicarán pero quiero comentarles lo siguiente: Sus fotos de Magic Sword las publicó una revista norteamericana... extraña coincidencia.

Dicen que Street Fighter II es el videojuego de más memoria y esto es falso ya que hay de otros sistemas y también hay de más memoria.

Adrián Márquez H.

MEXICO, D.F.

Te queremos comentar que Capcom mandó a Club Nintendo y a todas las demás revistas las mismas fotos de Magic Sword, así es que no podemos decir siquiera que fue coincidencia. Nosotros no tomamos las fotos de revistas norteamericanas, ni ellos tomaron las fotos de nuestra revista, ya que además esto está prohibido por la ley.

Street Fighter II no es el videojuego de más memoria sino el videojuego casero de más memoria, tal como lo publicamos en la página 37 del número 8.

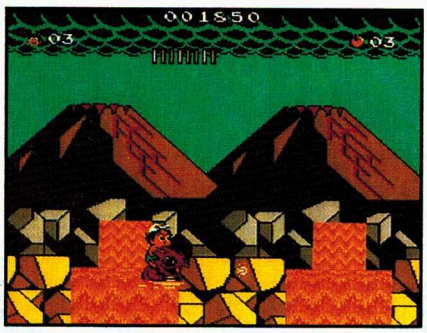
También tu carta nos comenta sobre los diferentes finales de Street Fighter II que se publicaron en una revista norteamericana en el mes de septiembre y que obviamente no pudimos copiar el reto # 20 de Chun-Li pues lo publicamos en agosto. Te invitamos a que no dejes de leer nuestro editorial.

CURSO Nintensivo

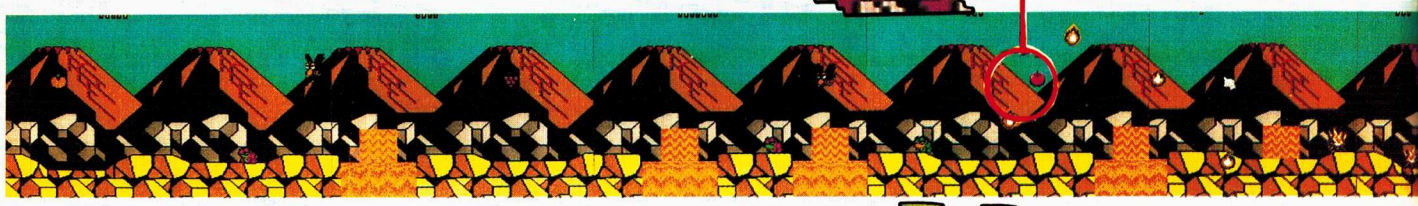
Antes de empezar con este curso te damos el truco de "Stage Select" para pasar la última isla. Pero sólo recorriendo todas las islas podrás sentir la satisfacción de haberlo acabado por ti mismo.

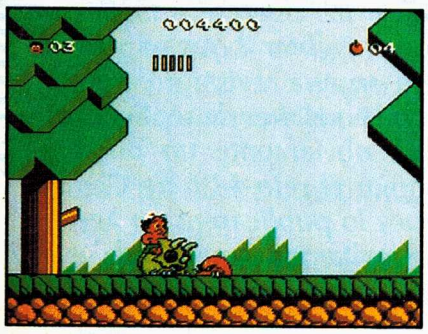
Al aparecer el nombre del juego presiona la siguiente secuencia: Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, B,A,B,A y ahora escoge "8Stage".

Recuerda que en este juego los enemigos y peligros que hay en el camino siempre salen o aparecen en un lugar fijo.



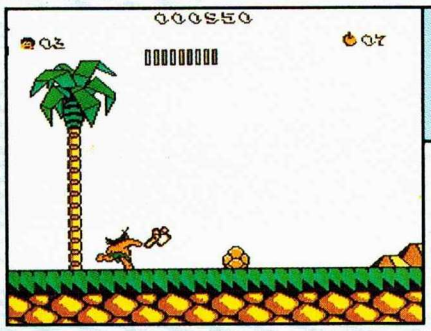
Antes de entrar a la primera escena escoge al dinosaurio rojo, ya que con él puedes pararte sobre la lava sin que te eliminen. Además, con su disparo, destruyes las rocas.





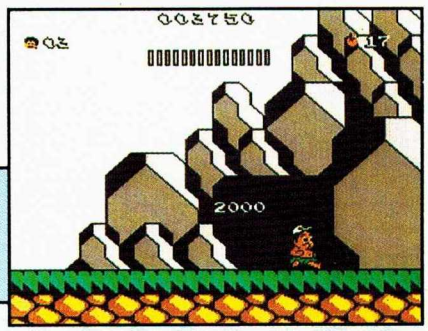
Antes de entrar a la siguiente escena escoge al dinosaurio verde, ya que con él puedes girar por un instante y así eliminar enemigos y rocas.

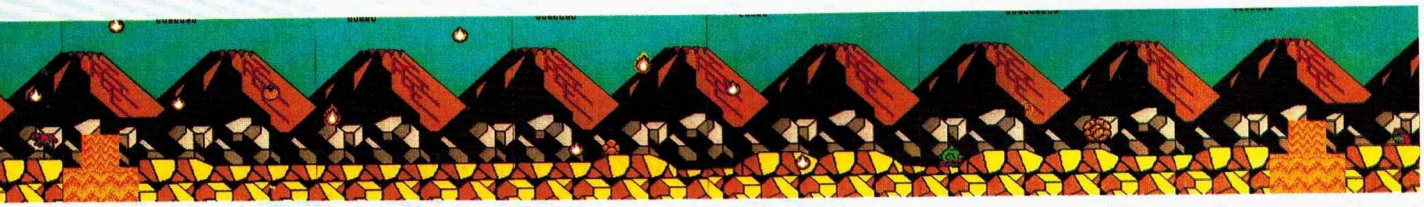
ADVENTURE ISLAND 3



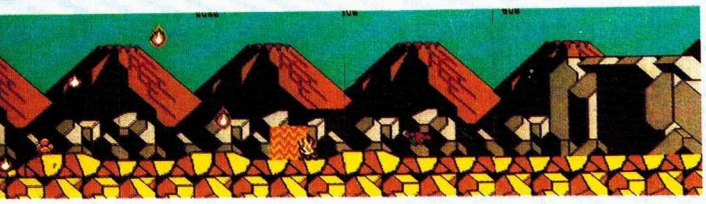
Donde aparecen las hachas que disparas hay un huevo escondido.

Cuando pases una escena sin armas o dinosaurios te darán 2000 puntos al final.

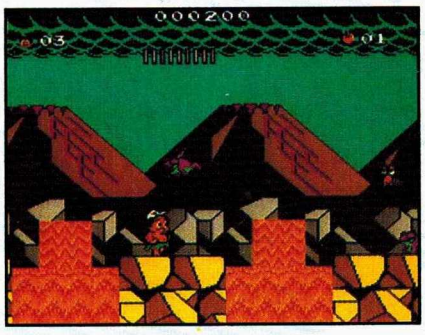


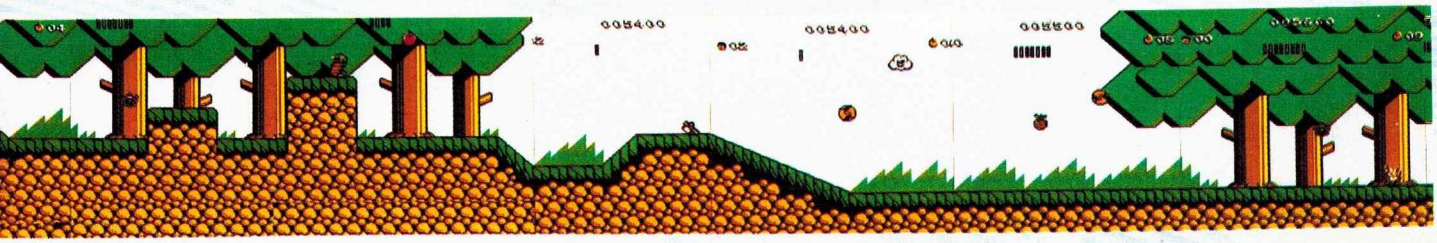


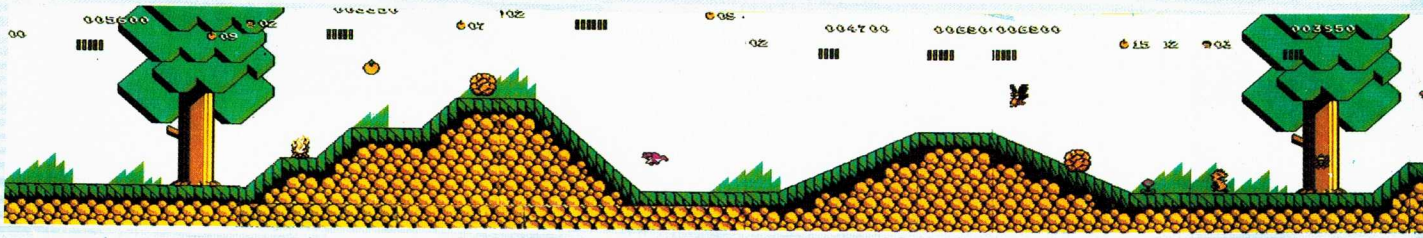
Asegúrate de eliminar a este enemigo para que deje caer un huevo que te dará un dinosaurio rojo.

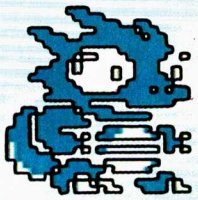


Sin titubear puedes pasarte corriendo por debajo de los sapos (pero recuerda que los sapos verdes no saltan).

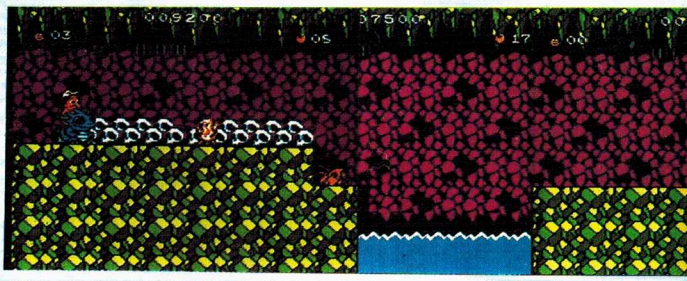


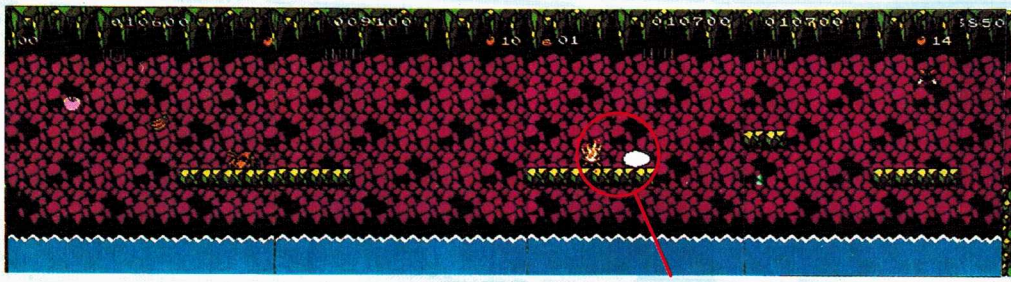




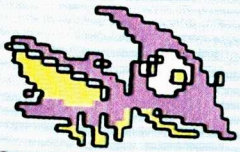


Antes de entrar a la siguiente escena escoge el dinosaurio azul para poder saltar a gran distancia.

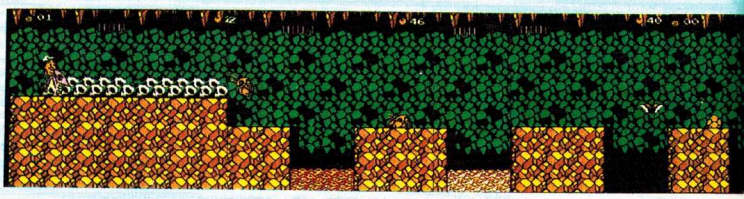


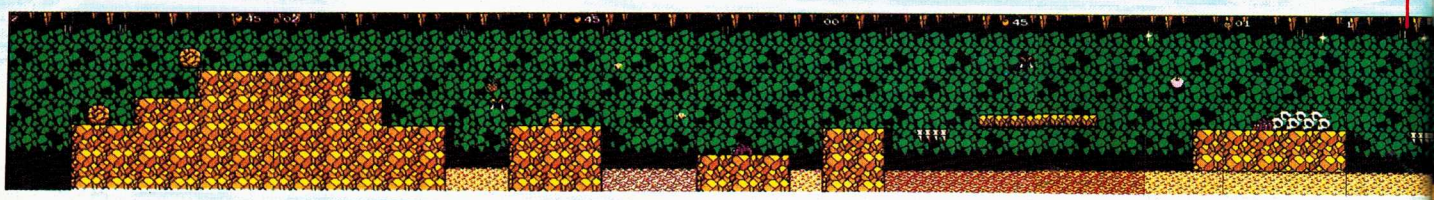


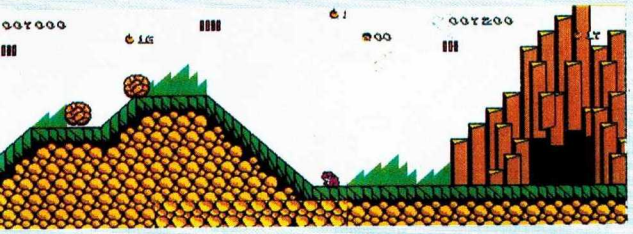
Colócate donde se ve el huevo y salta verticalmente para que aparezca el huevo y te dé carne que llenará tu energía.



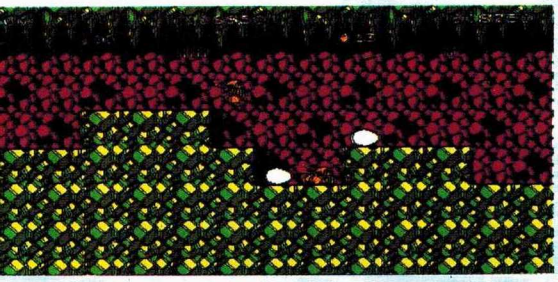
Antes de entrar a esta escena escoge el dinosaurio que vuela (violeta) y el campo de fuerza para pasar toda la escena volando, pero tienes que tomar las dos frutas que aparecen o no te alcanzará la energía.



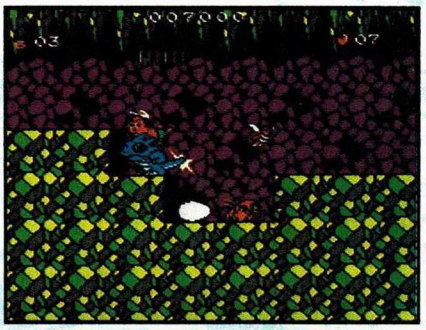


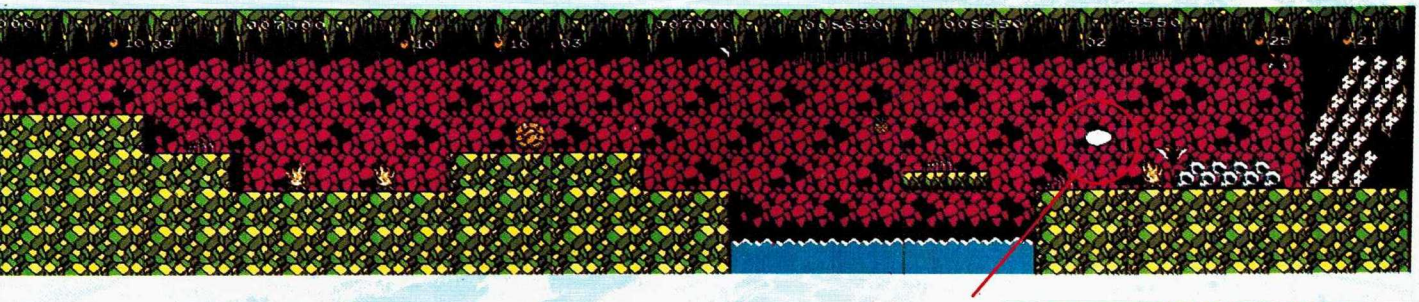


Saca ventaja de tu velocidad para pasar toda la escena, pero ten cuidado porque este enemigo aparece corriendo detrás de ti. Si lo eliminas, ya que se pasó al frente, aparecerá un control de Nintendo que te dará 1000 puntos.

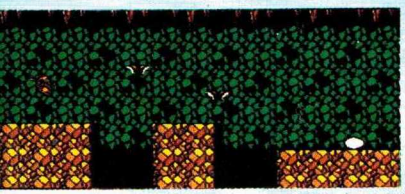


Rompe primero el huevo de la derecha para que salga una hada que te protegerá por un momento, y después el de la izquierda para obtener puntos. (si lo haces al revés saldrá una berenjena que te restará energía).

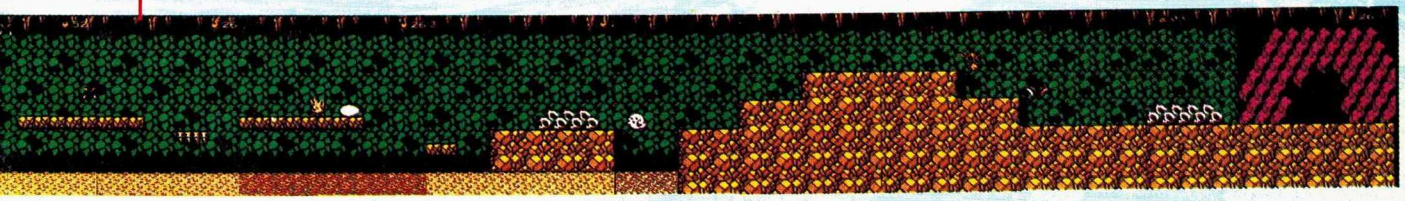




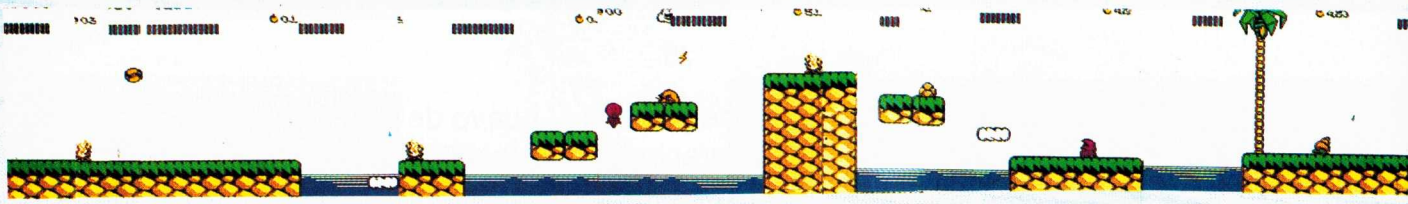
Colócate donde se ve el huevo; después de eliminar a los enemigos salta verticalmente y no muevas el control para nada, así aparecerás dentro del rectángulo morado para tomar la gema. Después de tomar todos los premios salte por el camino de la derecha que dice "SKIP".



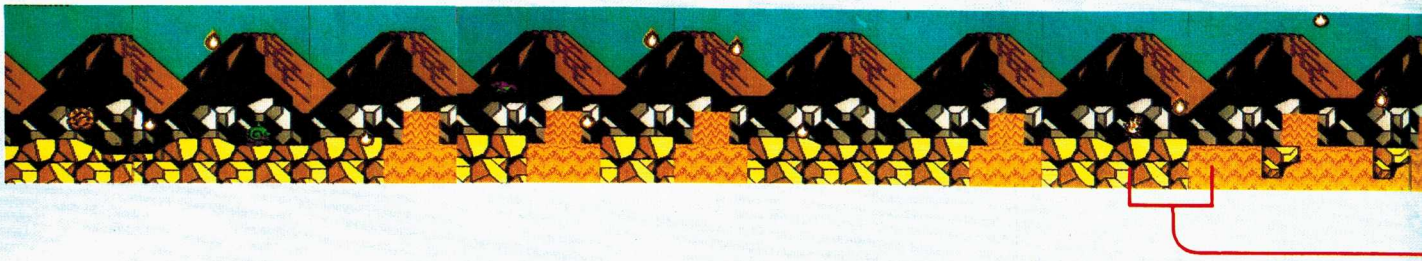
Esta es la única parte donde tienes que volar un poco bajo para esquivar al cuervo.



Esta escena la puedes pasar con el dinosaurio verde.



Antes de entrar a esta escena escoge el dinosaurio rojo y si tienes un campo de fuerza, también.

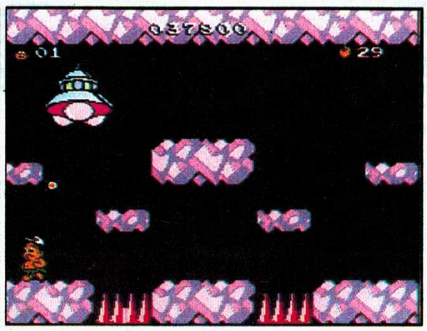


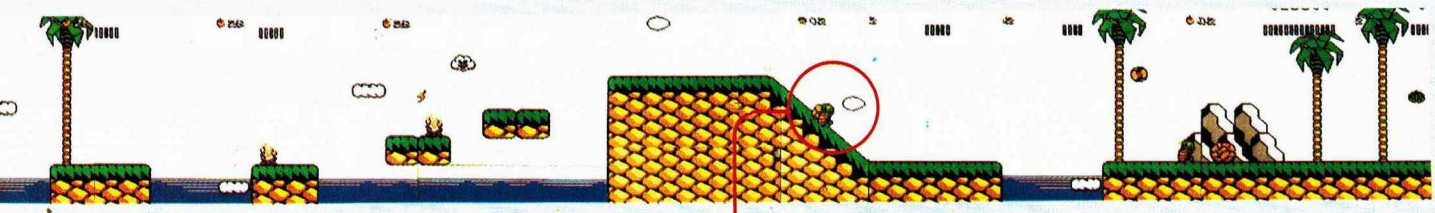
CONFRONTACION FINAL

Al pasar la última escena enfrentarás a una nave; para eliminarla súbete a la base del centro y dispárale cuando se aleje. Luego, cuando se acerque, bájate a donde indica la segunda foto y espera que te dispare, entonces pégate a la orilla de la pantalla para esquivar el disparo y repite la jugada.

Después la secuencia a seguir es:

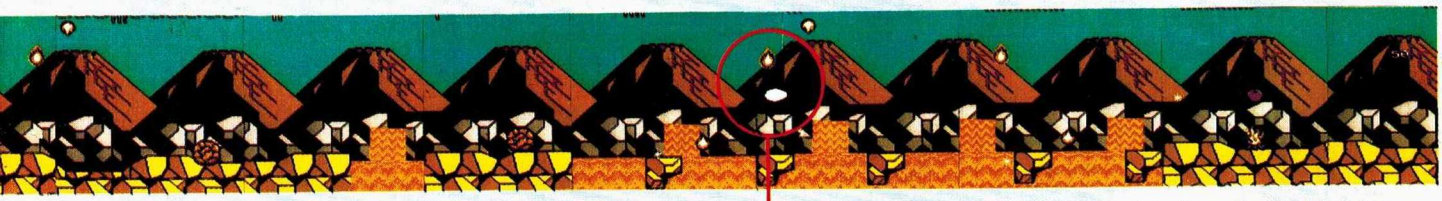
1)Dispárale al de la derecha (el enemigo de arriba está volteando a la derecha).



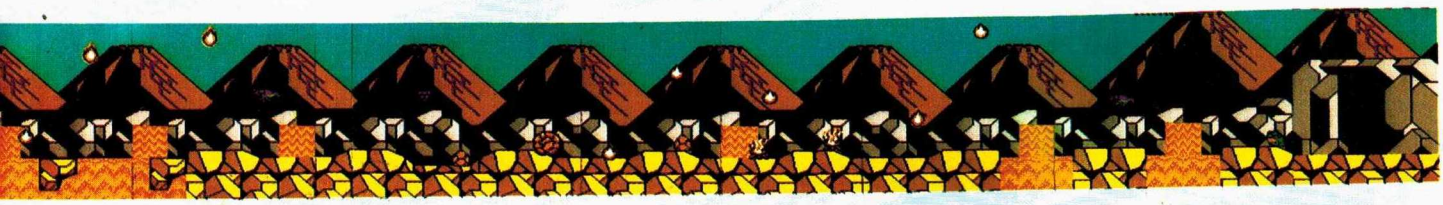


Salta vertical donde está el huevo y así llegarás a la escena.

Si pasas toda la escena de bonus sin déjar un solo premio, obtendrás un campo de fuerza.



Salta verticalmente donde está el huevo para que la leche te llene de energía.

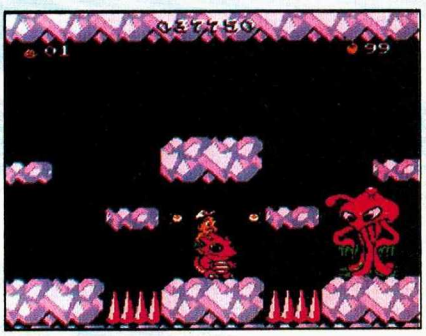


Espera que pase la lava para saltar el fuego.

2)Dispárale al de la izquierda (el enemigo de arriba está volteando a la izquierda).

3)Súbete a la base y dispárale al del centro (los enemigos de abajo están volteando hacia la izquierda).

Si el enemigo te dispara horizontal, no necesitas saltar.



el control de los PROFESIONALES

por: Axy y Spot

¡Que tal! Ahora en El Control de los Profesionales te vamos a hablar precisamente de un control profesional: "Capcom Power Stick Fighter".

No es un secreto que Capcom lanzó al mercado este control para Street Fighter II (sobre todo porque este juego tiene una pantalla de opciones para acomodar los botones automáticamente tipo Arcadia, los golpes en los 3 botones de arriba y las patadas en los de abajo); pero eso no quiere decir que este control sea exclusivo del Street Fighter II ¡Para nada!, ya que lo puedes usar en todos los cartuchos que juegas con el pad normal del SNES y del NES también. Este control está muy bien pensado e incluye una gran cantidad de opciones y funciones que te enlistamos abajo:

El disparo automático es una gran opción; checa el daño que puedes hacer con patadas débiles en Street Fighter II ¡hasta 7 seguidas le puedes dar al contrincante!

El CPS Fighter cuenta con Disparo Turbo Automático, función con la que podrás dejar tu control disparando automáticamente sin necesidad de presionar los botones. Para prender esta función sólo escoge la velocidad de tu disparo (turbo 1,2 ó 3) y después presiona al mismo tiempo Turbo 1 y Turbo 2.

Hay unos juegos en los que, por su rápida acción, usar la opción de cámara lenta es de gran ayuda para los videojugadores. Para usarla necesitas escoger la velocidad adecuada de la cámara lenta (con la velocidad de los turbos) y ya que lo hayas hecho presiona al mismo tiempo el turbo de tu elección y Start. Cabe mencionar que la velocidad de la cámara lenta varía en algunos juegos, generalmente es mejor el turbo 2.

Y si esto te parece poco, también se vende por separado un adaptador para poder jugar a control remoto con el control (sin necesidad de cables).

Sin duda éste es uno de los mejores accesorios que puedes conseguir para tu NES y SNES.

1.- Joystick tipo Arcadia.- Con el Joystick se tiene mejor control sobre los personajes y se pueden hacer secuencias complicadas.

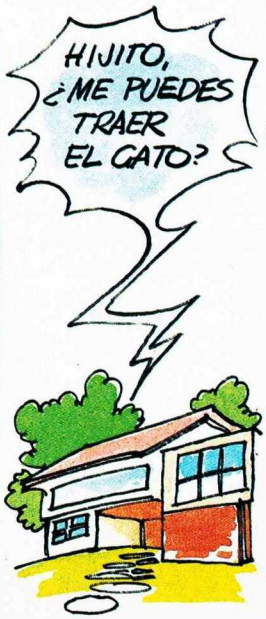
2.- Botones Select y Start.- Tienen las mismas funciones que en los controles pad.

3.- Set de 6 botones.- Ahora los 6 botones del control pad del SNES se encuentran juntos para un más fácil uso de ellos y están estratégicamente colocados para que te acostumbres rápido a ellos.

5.- Modo 4-8.- Hay algunos juegos de NES y SNES que no usan las 8 direcciones del control, sólo cuatro, pero con este Swicht podrás cancelar las diagonales y así tener un mejor funcionamiento.

4.- Turbos.- Este control tiene 3 diferentes velocidades de disparo automático: "Turbo Extra (1)", "Turbo Normal (2)" y "Turbo Moderado (3)", los cuales podrás programar independientemente en cada botón, dependiendo de tus necesidades de disparo automático en cada juego.

Gansito® presenta DUDAS



CLAVE D 100AA.

CURSO Nintensivo

Double Dragon ahora está súper, y para combatir con éxito en este cartucho necesitas aprender y practicar todas las técnicas que te presentamos.

Las calles han sido invadidas por un grupo de narcotraficantes conocidos como los Black Shadow Warriors. Sólo los hermanos Lee tienen el suficiente coraje y valor para enfrentarse a ellos (y claro... tú también). ➡

Billy y Jimmy, como maestros que son de las artes marciales, tienen una gran variedad de golpes; al principio sólo te vamos a dar lo básico, después te iremos diciendo cómo se hacen los golpes especiales y además te daremos algunas técnicas para luchar con los enemigos.

Golpes, patadas y otras cosas

⬅ Golpe (Botón Y): Es el ataque estándar más rápido, tiene más alcance que la patada y por lo mismo no quedas a merced de un contraataque enemigo, además de ser el ideal para empezar una combinación de golpes.

Cada que conectes al enemigo cambiará la forma del golpe dando golpe normal, medio y remate, sucesivamente, siendo éste último el más fuerte.

Patada (Botón A): Tiene menos alcance que el golpe, y además es más lenta, así que siempre que intentes darla trata de estar seguro que la vas a conectar, de lo contrario serás golpeado por el enemigo..

Al igual que el golpe, después de acomodar la primera patada, dará otra media y un remate. ➡

⬅ Salto (Botón X): Con el salto podrás alcanzar lugares como botes, sillas y casetas telefónicas.

Cuando estés saltando podrás dar una patada, para lo cual debes apretar cualquiera de los botones X, A, Y, B, mientras estás en el aire.

Defensa (Botón B): Con la defensa podrás defenderte de todo tipo de ataques (menos cuchillos y los boomerangs).

Cuando algunos enemigos traten de golpearte y tengas defensa, los engancharás para iniciar una serie de golpes. ➡

⬅ Golpes con el enemigo "enganchado". Cuando tienes enganchado al enemigo puedes hacer 4 diferentes cosas:

1.-Apretando el botón de puño (Y) darás una serie de golpes al rostro del enemigo.

2.-Con el botón de patada (A) darás primero 3 patadas al estómago del contrario y después golpearás su rostro.

3.-Con el botón de salto (X) arrojas al enemigo sobre tu hombro.

4.-Combinar el 1 ó 2 con el 3, ó el 1 con el 2 y viceversa.

Dragon Power (Botones L o R): El Dragon Power ayuda a los hermanos Lee a mejorar sus técnicas de ataque; cuando la línea de Dragon Power llegue al máximo los hermanos Lee podrán dar sus golpes con mayor rapidez y fuerza. ➡

Super DOUBLE DRAGON

Conociendo al enemigo

Los Black Shadow Warriors son un grupo bien organizado y entrenado, eso es lo que los hace tan peligrosos, pero... ¿quiénes son?

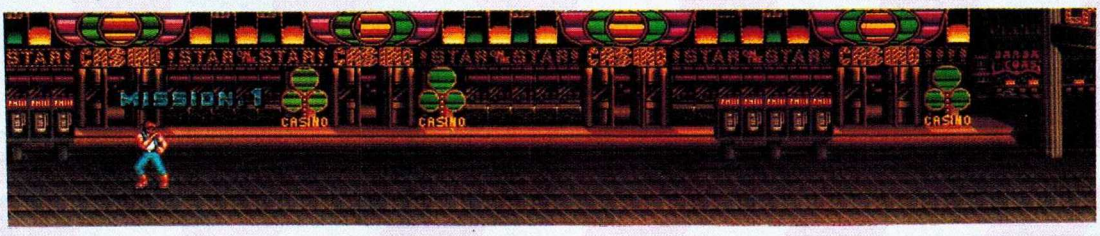
Williams y Roper.- Son miembros clásicos de los Black Shadow Warriors, expertos en Kempo; son muy rápidos y tienen muy mal humor, además de que odian ser arrojados por los aires. ➡

⬅ Baker.- Es un maestro con el uso de las espadas chinas, tanto así que él usa dos en lugar de una.

Jeff.- Es el maestro de artes marciales de los Black Shadow Warriors; no sólo se parece a Billy y Jimmy Lee, sino que también pelea como ellos. ➡

LAS VEGAS

Primero conoce el uso del Dragon Power: Cuando tu línea de Dragon Power se encuentre a menos de la mitad, podrás dar 2 golpes diferentes; cuando presionas golpe, das un revés que aturde a tus enemigos; con patada da un pequeño brinco para patear con más fuerza la cara (además derribas al enemigo); cuando la línea del Dragon Power se encuentra a más de la mitad puedes dar una patada giratoria presionando golpe o patada.



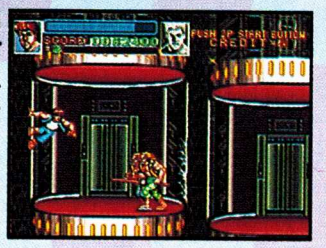
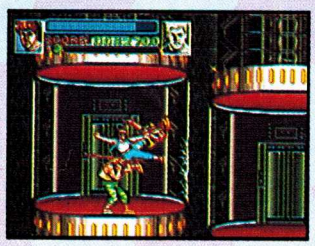
Tu primer encuentro con armas: Además de tus habilidades con puños y pies, a lo largo del juego podrás usar algunas armas que traen los enemigos:

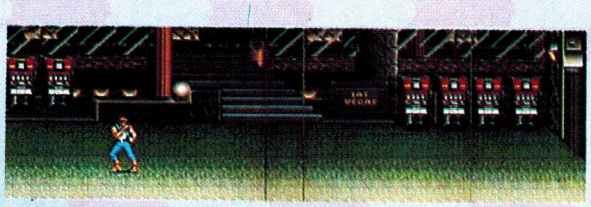
Bo: Un arma muy potente, pero de poco alcance.

Boomerang: Causa daño a todos los enemigos que tengan la desgracia de cruzarse en su trayectoria; para volverlo a usar debes golpearlo cuando venga de regreso.

Chacos: La mejor de todas, ya que además de causar mucho daño, es rápida.

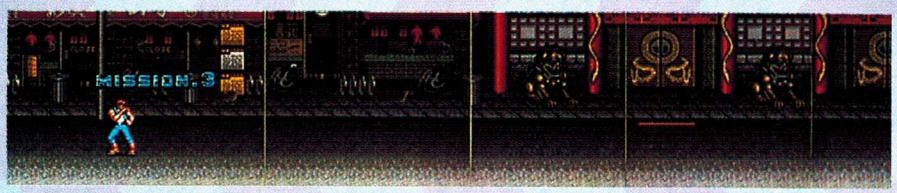
Otro movimiento, rebotar en la pared: Al igual que Double Dragon III de NES, puedes usar la pared para rebotar en ella y así caer sobre los enemigos con una patada; para lograrlo brinca sobre una pared y mantén el control al lado contrario de ésta y así rebotarás; ya en el aire presiona A, B, X ó Y para dar una patada.

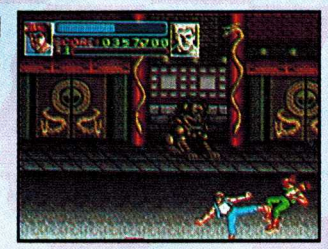


Jefe de misión 1: Steve
Steve tiene la apariencia de un hombre de negocios, pero es un peleador nato. Para restar su energía rápidamente lo mejor es darle un golpe de revés para aturdirlo y después un remate, ya sea con golpe o patada.

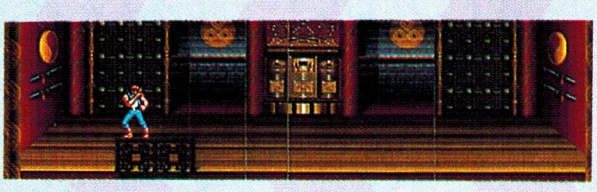
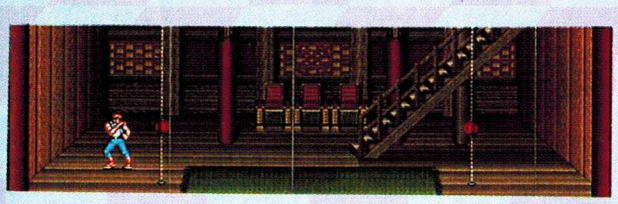
CHINA TOWN



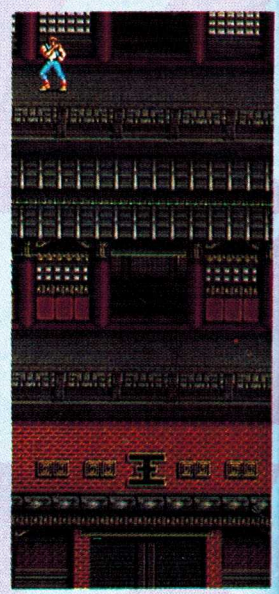
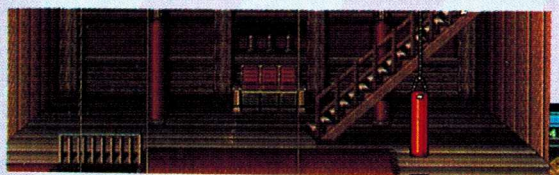
Patada continua: Como te dijimos en un principio, la patada es fuerte, pero lenta y de poco alcance. Para corregir este problema se puede realizar la patada continua haciendo el control hacia abajo y presionando patada, así pateará primero la pierna y después la cara del contrincante, con lo cual quedará aturdido y listo para tomarlo de los cabellos o rematarlo.



Cuando un enemigo está a una altura mayor que la tuya (ya sea que esté parado sobre una caja, una base o en escaleras, como en este caso) queda imposibilitado para atacarte, pero tú no. Aquí, como los enemigos salen por la escalera, es muy fácil eliminarlos, pero primero debes colocar a los 2 primeros que salen (un Baker y un Steve) en la escalera, por la tendencia del programa de ponerte siempre un enemigo atrás; haz que suba uno y después brinca al que viene atrás de ti.

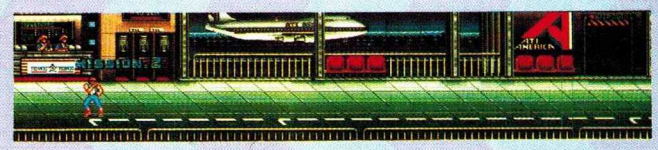
Aquí hay un dato muy curioso. Después de patear muchas veces el costal de entrenamiento, éste se cae y con él puedes golpear a tus enemigos.

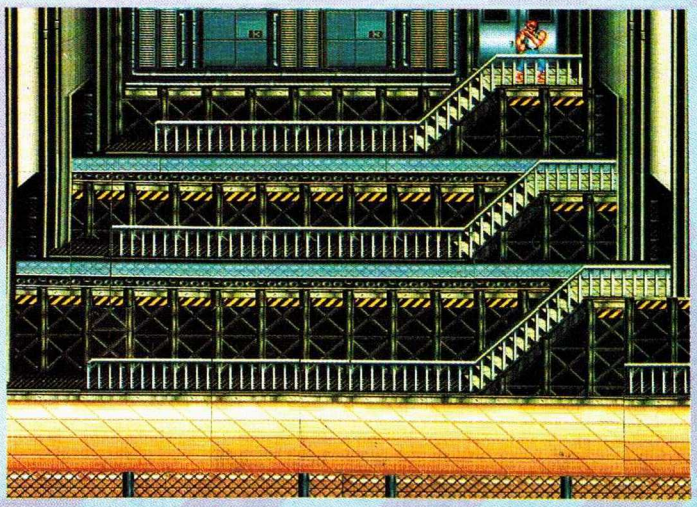



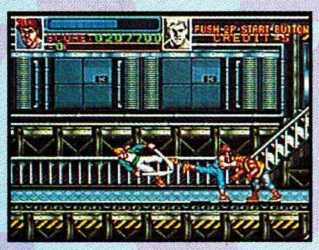
No hay como un Dojo para practicar nuevos movimientos:
La patada de picada causa más daño que una brincando normal; para ejecutarla, al brincar presiona abajo en tu control y en lo más alto presiona A, B, X ó Y.

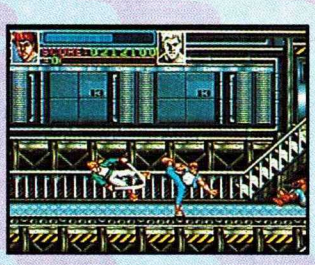
AEROPUERTO

Un clásico movimiento: Tomar de los cabellos es un movimiento clásico en los Double Dragon, y claro que en este juego no podía faltar.
Para lograrlo debes aturdir a tu contrincante, acercarte a él para agarrarlo y ya así presiona golpe o patada para golpearlo o salto para arrojarlo.



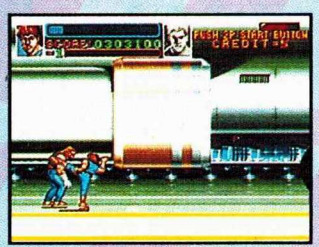


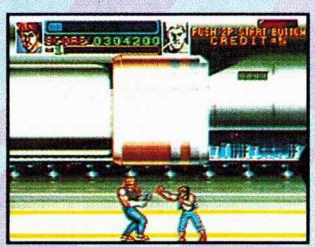




Estrategias para los Baker: Los Baker son enemigos muy molestos, ya que no les puedes aplicar la técnica de enganche o la de agarrarlos de los cabellos; una técnica que les resta mucha energía es darles 2 golpes y después una patada (con 3 de éstas los eliminas). Además de esto, ellos son los que más se acercan por atrás cuando tienes sujetado de los cabellos a un enemigo, así que quedan a la medida para darles una patada por atrás haciendo el control hacia el lado contrario del enemigo agarrado y usando el botón de patada.

Cuando estás aturdido, no todo está perdido: Generalmente, después de recibir 3 golpes seguidos del enemigo, nuestro personaje se aturde, no te asustes, si tienes suerte el enemigo se alejará para darte un golpe más fuerte; cuando esté a punto de golpearte presiona el botón de defensa (o muévete hacia arriba o abajo) para evitar ser golpeado.
NOTA: Cuando tu personaje esté aturdido no muevas rápidamente el control o los botones como en Street Fighter II, aquí es inútil.

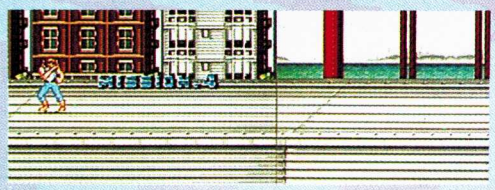




Jefe de Misión 2: Jackson
Este ex-campeón de peso completo tiene precisamente la misma actitud dentro y fuera de un ring: Agresividad total. Para no ser presa de sus jabs y uppercuts siempre trata de mantenerlo a distancia golpeándolo cuando se acerque; aunque veas que pone defensa sigue así y de repente le entrará un golpe y luego otro de remate. También puedes usar la técnica de revés y remate, pero cuando no haya otro tipo de enemigos.

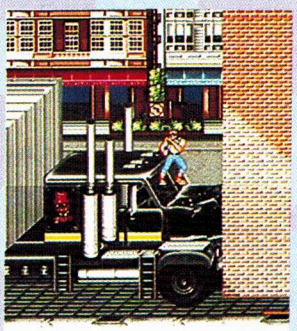
Jefes Misión 3: Chin Ron Foo y Chin Ron Pyo
Estos hermanos son verdaderos expertos en artes marciales, pero no creas que son muy difíciles, son muy fáciles de golpear con la patada continua; así los aturdirás y podrás rematar de la forma que quieras.

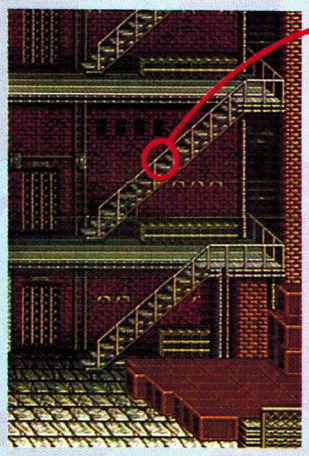
PELEA SOBRE EL PUENTE GOLDEN GATE



Para evitar que el viento te empuje hacia atrás puedes agarrar o enganchar a un enemigo o mantenerte golpeando o pateando; ten cuidado al estar caminando en la parte de abajo, ya que te puedes ir por la orilla del camión.

Enemigo Misión 4: Mc Guire
Realmente en esta escena no puedes vencer a Mc Guire, ya que después de algunos golpes él escapará dejando a un grupo de enemigos. ¡En fin!, ya será para la próxima.



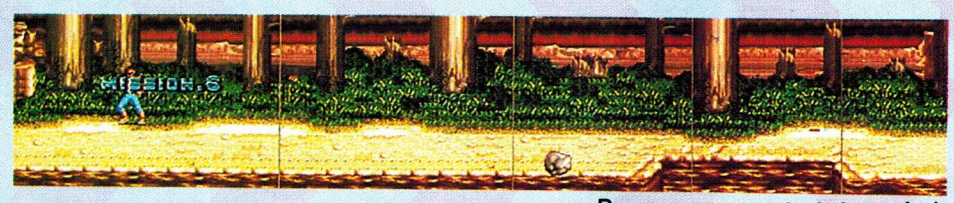


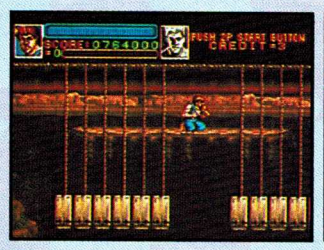
Para bajar las escaleras y no ser golpeado por los enemigos, quédate aproximadamente a mitad de la misma y cuando se pongan debajo de ti podrás bajar sin ningún problema.

Enemigo Misión 5: Mc Guire
Ahora sí no debe escapar: Primero trata de eliminar a sus "guardaespaldas", debido a que este enemigo es un fan de poner defensa y por tratar de golpearlo los demás te pueden llegar por atrás. La mejor técnica (y la más segura) es la de golpearlo cuando está sobre las cajas; debes tener cuidado, ya que si insistes en golpearlo cuando él tiene la defensa, se te puede arrojar girando a gran velocidad y... ¡ouch!

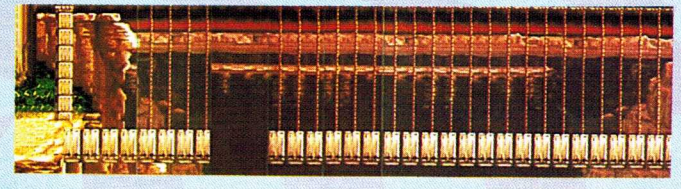
BOSQUE Y MONTAÑAS

Si tú eres de los jugadores que les importa más avanzar que obtener puntos, puedes tomar ventaja de este hoyo y arrojar a tus enemigos por ahí, ya sea golpeándolos o aventándolos.





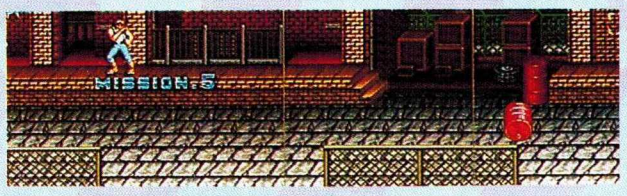
Para avanzar más brinca de la orilla de la base, haz una patada de picada en lo más alto y así no te caerás; también puedes realizar una patada "de helicóptero" con el Dragon Power a más de la mitad de su capacidad.



Enemigo Misión 6: Carlem
Carlem es un enemigo que no es nada peligroso ni difícil de vencer, sólo colócate en donde indica la foto y mantente golpeando y él, por su deseo de destruirte, se "golpeará" sin que tú tengas que seguirlo o esquivarlo.

BARRIOS BAJOS

Patada saltando hacia atrás:
Cuando saltas para patear, siempre atacas hacia el frente, dejando descuidada la parte de atrás, pero para corregir eso también puedes patear hacia atrás; para hacerlo sólo debes hacer el control hacia el lado contrario al que está viendo tu personaje y presionando A, B, X, ó Y. Este movimiento es muy útil cuando te equivocas al saltar.

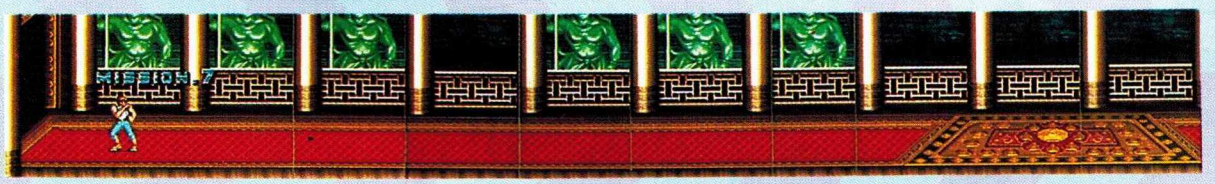


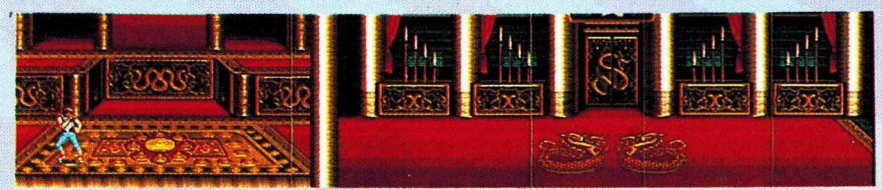
No es necesario subir a la base de las escaleras, ya que estando aún en ellas puedes golpear al enemigo que está arriba, además de ser más fácil si traes chacos. NOTA: Que ellos no te puedan golpear no significa que la explosión de la granada no te dañe, bájate cuando explote.

CASA DE DUKE

Tus enemigos más fuertes los encontrarás a lo largo de esta escena, ya que están protegiendo al líder Duke. Para prueba, en esta parte deberás pelear contra Chin Roon Foo y Chin Roon Pyg al mismo tiempo (además de los ya clásicos enemigos).

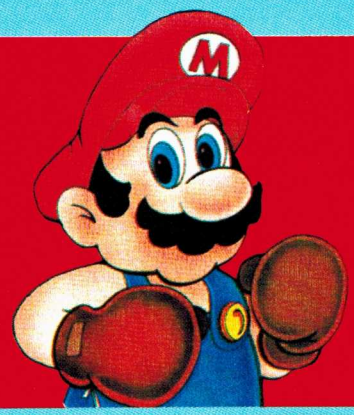
Cuando la alfombra te lleve a un viaje subterráneo no te espantes, los enemigos que te salen aquí no son gran problema... comparado con lo que viene.



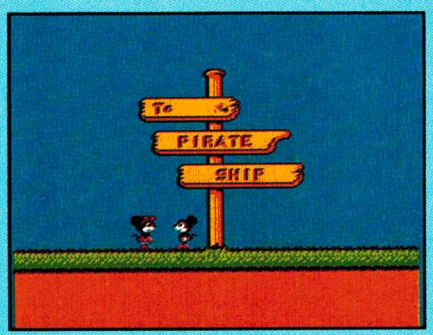


A un cuchillo le puedes sacar más provecho: cuando veas a 2 enemigos que ocupan un mismo espacio, arrójales el cuchillo y así dañarás a los 2. ***SPOT***

¡Ahora sí! la batalla final comenzará. Antes de enfrentarte a Duke debes eliminar primero a todos los enemigos de las misiones anteriores. Ahora que has llegado hasta acá sería una pena que no lograras tu cometido. Un buen uso de técnicas y trabajo en equipo siempre marcan la diferencia.



Los retos de Mario



025 MICKEY MOUSECAPADE
¿Cómo eliminas a Pedro el Malo en el barco pirata, teniendo la seguridad de que no te bajará nada de vida?

026 STREET FIGHTER II
¿Cómo haces que los dos Blankas se electrocuten a la vez?

RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES

022 THE LEGEND OF ZELDA
¿Cómo rescatas a Zelda llevando 255 rupias?

Si eres observador recordarás que en el número 4 página 8 de Club Nintendo dijimos cómo guardar un buen juego.

Llega con Ganon y elimínalo. Obviamente habrás gastado rupias por las flechas con que lo eliminaste. En lugar de rescatar a Zelda, pon la subpantalla (Start) y luego en el control 2 presiona arriba y Start; entonces, en el control 1 selecciona "Save". Vuelve a empezar, haz 255 rupias y al entrar al cuarto de Ganon éste volverá a aparecer aunque la puerta estará abierta. El fuego que protege a Zelda lo apagas con espadazos.

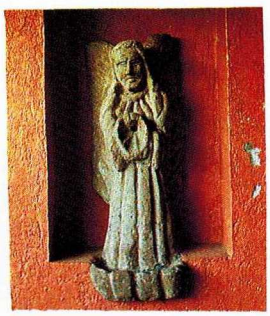
Con este truco también se logró el "récord" de conquistar el juego ¡con un solo juego!

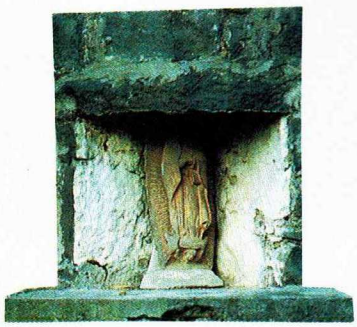
Contestaron correctamente: SILVIO MARTIN RAMOS ALVAREZ/ MARCO A. MARBAN PARRA/ JUAN MANUEL REYNOSO MEZA

021 CONTRA III
¿Cómo logro eliminar el capullo de la esquina inferior derecha sin eliminar los otros?

Deberás llevar varias vidas pues tendrás que eliminarte varias veces. Acércate lo más posible al capullo de la esquina inferior derecha, seguramente los disparos te eliminarán. Al volver a aparecer serás invisible por corto tiempo. Aprovecha para dispararle muy cerca sólo a ese capullo. Repite esto las veces que sea necesario.

Contestaron correctamente: ALEJANDRO SANCHEZ ASSAF/ MIGUEL A. PONCE PARDO/ ARTHUR C.U.M./ MARCO A. MARBAN PARRA/ ENRIQUE ORTIZ VARGAS/ JULIO CESAR CORONA O.





Las revistas son un instrumento para localizar al comprador indicado, no hacemos milagros, pero tenemos los nichos...

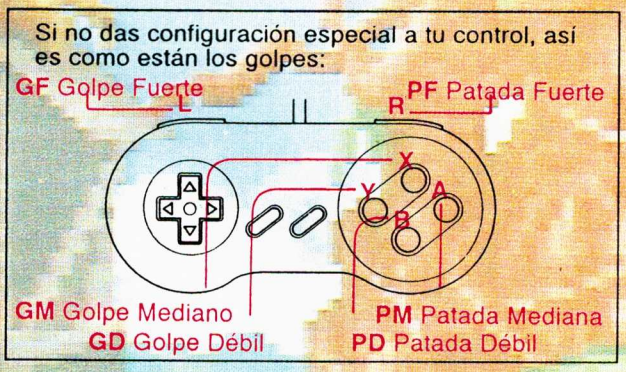
...benditas sean las revistas!

EDITORES
DE
REVISTAS

STREET FIGHTER II

BLANKA

Si no das configuración especial a tu control, así es como están los golpes:



Nuestro primitivo amigo Blanka posee algunas jugadas y golpes que lo hacen peligroso. Si lo llegas a dominar tus enemigos quedarán "paralizados".

JUGADAS

ELECTRICIDAD

La obtienes presionando rápidamente 1 ó más golpes. Utilízala cuando el enemigo salte sobre ti, queriendo caer del otro lado. También funciona después de una serie de golpes y te protege si el enemigo quiere contraatacar.

Una manera de sorprender al contrario es marcar varios golpes en falso a una velocidad casi igual a la que necesitas para la electricidad; con esto el enemigo te atacará y con presionar un poco más rápido los golpes instantáneamente sacarás electricidad.

MORDIDA

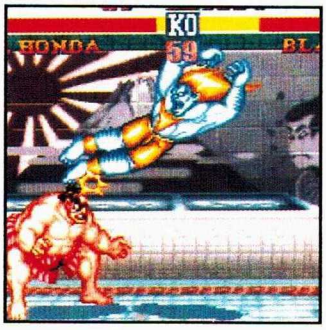
Para lograr este ataque presiona el control al frente o atrás, más el GF cuando estés cerca del contrario. Lo utilizas para bajarle energía a tu enemigo, mientras puedes preparar giros o electricidad.

PATADAS

PF DE LEJOS PARADO
La utilizas para quitarte ataques por arriba o rematar después de una serie de golpes (PF de cerca parado funciona igual que la PF agachado, pero es más fácil que entre).

PF AGACHADO
La utilizas para rematar a tu enemigo después de una serie de golpes; también para mantener a distancia a tu contrincante.

PF SALTANDO VERTICAL AL FRENTE
La utilizas para atacar rápidamente por arriba o presionar al enemigo saltando varias veces.



PD/PM AGACHADO
La utilizas en el transcurso de una serie de golpes.

PD/PM PARADO
La utilizas para esquivar ataques por abajo y atacar por arriba (PM golpea doble).

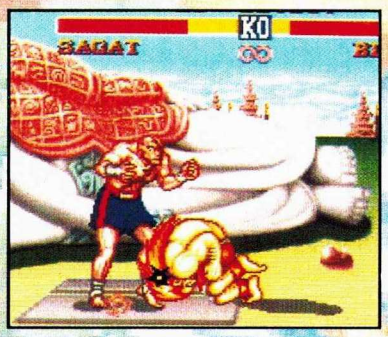
←LEJOS

CERCA→

PD/PM SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE
La utilizas para presionar a tu contrincante y evitar ciertos ataques.

ESPECIALES

CABEZAZO



Para lograr este ataque presiona el control al frente o atrás junto con GM.
Este ataque utilízalo después de conectar un golpe. También funciona para obligar al contrario a poner defensa abajo porque golpea arriba y después abajo.

GIROS

Los logras dejando el control presionado hacia atrás por 2 segundos e inmediatamente presionar al frente cualquier golpe.

GD: Lenta
GM: Media
GF: Rápida

Este ataque lo utilizas para rematar o atacar por sorpresa y para quitarte los ataques por arriba,pero hay que marcarlo en el momento preciso.

GOLPES

GD/GM AGACHADO
Lo utilizas en el transcurso de una serie de golpes. (GM quita más energía y tiene más alcance).

GM DE LEJOS PARADO
Lo utilizas para mantener a distancia a tu enemigo.

GD PARADO
Lo utilizas en el transcurso de una serie de golpes.

GD/GM SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE
Lo utilizas para atacar cuando tu enemigo salta.

GD/GM DE CERCA PARADO
Lo utilizas en el transcurso de una serie de golpes.

GF AGACHADO
Lo utilizas para rematar o mantener a distancia al contrario.

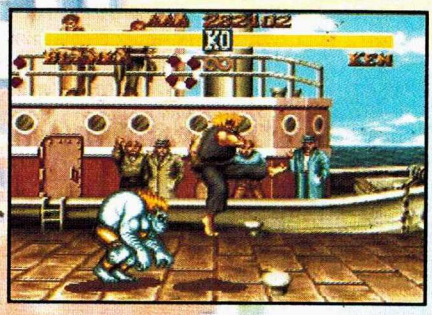
GF DE LEJOS PARADO
Lo utilizas para detener ataques por arriba.

GF DE CERCA PARADO
Utilízalo en ocasiones muy especiales; lo bueno es que golpea doble, pero lo malo es que se tarda demasiado (no recomendable).

GF SALTANDO AL FRENTE
Muy efectivo para atacar por arriba y fácilmente conectar otro golpe seguido.

GF SALTANDO VERTICAL
Baja más energía que GM, pero tienes que marcarlo con mayor exactitud.

Cuando Ryu o Ken ejecutan una Hurricane Kick, Blanka puede caminar por abajo.



JUGADAS DE EXPERTOS

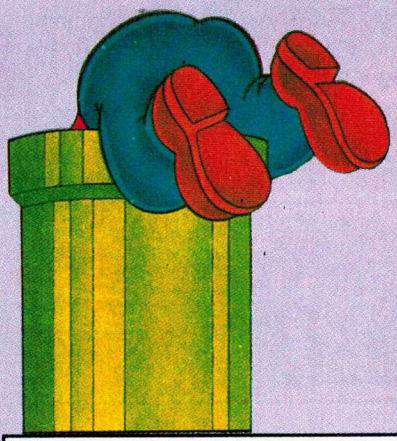
Estas jugadas sirven cuando tu enemigo está mareado o sin defensa.

Al oponente conéctale unos rodillazos con PM e inmediatamente muérdelo y presiona tu control hacia atrás para que cuando lo sueltes ejecutes un "Rolling Attack".

Al oponente conéctale un GF saltando al frente, seguido de PF cerca, y después un "Rolling Attack".

En cualquiera de las dos anteriores jugadas, si ya no tiene energía el oponente lo eliminarás con "Rolling Attack".

Cuando le queda muy poca energía a tu oponente utiliza electricidad lo más cerca posible para eliminarlo.
Con GD rápidamente saca la electricidad y luego con GF para mayor alcance.



¿ Qué hay dentro de...?

MEGA MAN™

LA HISTORIA DE MEGA MAN

En el Siglo XXI, un renombrado científico conocido como el Dr. Light empezó a trabajar en un proyecto sobre robots que desarrollaran trabajos peligrosos para el hombre, y así creó 2 robots especialistas en trabajos caseros, a los cuales llamó Rock y Roll, quienes fueron aceptados como si fueran de su familia.

Viendo el gran éxito de estos robots, empezó a planear 6 nuevos robots industriales, pero viendo que era demasiado trabajo para él solo, decidió contratar un asistente; así contrató a un ambicioso diseñador de robots: Dr. Wily.

Una noche, antes de que los 6 robots fueran asignados a sus labores, el laboratorio del Dr. Light explotó a causa de un experimento que realizaba el Dr. Wily. Cuando quiso reprender al Dr. Wily, éste lo acusó de estar celoso de su genio. Así, esa noche el Dr. Wily y los robots desaparecieron.

En los meses siguientes, los 6 robots empezaron a destruir y tomar el control de la ciudad, por lo que Rock se ofreció como voluntario para luchar contra los robots del Dr. Wily.

Entonces, el Dr. Light transformó a Rock en un robot de pelea y así nació el súper robot Mega Man.

Al paso de los años, Mega Man y el Dr. Wily se han enfrentado numerosas veces y en cada batalla Mega Man ha destruido las creaciones del Dr. Wily, aunque éste siempre ha terminado escapándose.

PERSONAJES PRINCIPALES

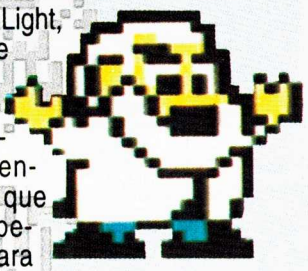
MEGA MAN

Creado por el Dr. Light, el cuerpo de Mega Man es un esqueleto cibernético con modelo humano, protegido con un traje de titanio ultra-ligero, un milagro de la tecnología moderna.

Para defenderse, Mega Man está equipado con un cañón de plasma que, al disparar y hacer contacto, produce una pequeña explosión, y un Weapon Copy Sistem (WCS: Sistema Copiador de Armas), que permite a Mega Man analizar el arma de un robot maestro y copiarla para agregarla a su arsenal.

Mega Man es un robot pacífico, pero que cuando es necesario se dispone a luchar por la paz y la justicia.

DR. LIGHT

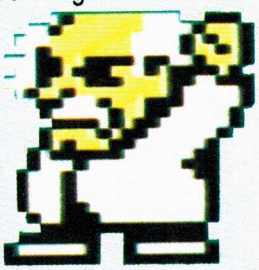


El Dr. Xavier Light, creador de Mega Man y completamente dedicado a la ciencia, piensa que ésta no debería usarse para ganar fama y fortuna, sino para incrementar la calidad de vida de los seres humanos. Como todo genio, se involucra tanto en sus creaciones que olvida pequeños detalles como limpiar el laboratorio o tirar la basura.

DR. WILY

El Dr. Jerome Wily es totalmente opuesto al Dr. Light, él usa la ciencia para ganar poder y riqueza y no importa que tenga que mentir, destruir, usar un truco o un arma con tal de obtener lo que desea. También es un buen científico pero prefiere el camino fácil.

Al paso de los años siempre ha tratado de crear mejores robots que el Dr. Light pero ninguno ha sido rival de Mega Man, lo que le ha creado una obsesión por destruir a ese "pedazo de titanio causa-problemas", como él lo llama.



RUSH

Rush es el amigo canino de Mega Man; fue creado por el Dr. Light para acompañar a Mega Man en sus más difíciles misiones. Rush no sólo es juguetón como cualquier otro perro, sino que además es de gran ayuda y acude rápidamente al llamado de su amo; Rush puede transformarse en un pequeño Jet, un submarino para viajar en el agua o en un trampolín para lanzar a Mega Man a las alturas.

PROTO MAN

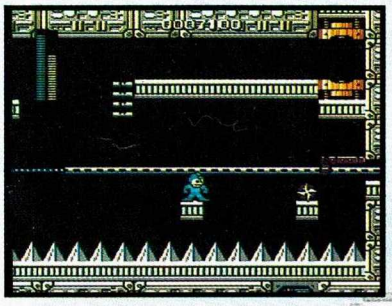
Desconocido para Mega Man hasta su tercera batalla con el Dr. Wily, Proto Man fue el primer intento del Dr. Light y el Dr. Wily por crear un robot industrial, modificando uno existente llamado Bruce.

Debido a sus creadores, Proto no tiene un bando definido y a veces actúa junto al Dr. Wily y otras veces solo.

Mega Man y Proto Man se han enfrentado un par de veces y nunca ha habido un ganador definitivo.

Mega Man dentro del videojuego realmente es el mismo, pero en sus cajas vaya que ha evolucionado. ¿No te parece?

Para todos aquellos que conocemos el sistema NES desde sus principios, debemos decir honestamente que Mega Man se ha ganado a pulso el ser preferido de muchos. ¿La razón? simple, cuando salió al mercado nos quedamos sorprendidos con los gráficos tipo caricatura que presentaba y por un detalle que nos pareció muy bueno: el personaje parpadeaba.



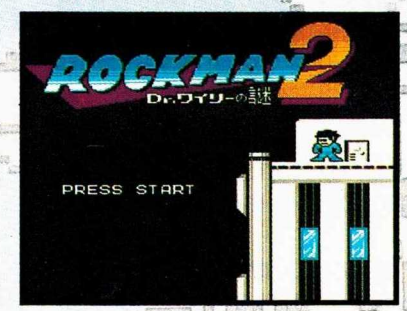
¿Sabías que...Mega Man 1 es un juego único en muchos aspectos, ya que además de no tener opción de password no tiene tanques para recuperar energía y es el único que tiene pausa (con el botón Select)?

Pero eso no fue todo, al anunciarse una nueva secuela creíamos que los gráficos iban a ser casi iguales, y cuál fue nuestra sorpresa al ver que todos los gráficos eran 100 por ciento mejores, además de que incluyeron nuevas opciones como la del ya clásico tanque para recuperar energía y tener password.

Mega Man 3 marcó la introducción de 2 nuevos personajes: Rush y Proto Man, además de que Mega Man ahora contaba con un nuevo movimiento que es el de barrerse para poder entrar en lugares estrechos.

Para Mega Man 4, nuestro héroe tiene un nuevo amigo llamado Flip Top, que es un pequeño robot que carga de energía a Mega Man, aparte de una adaptación que le hizo el Dr. Light para poder acumular poder en su cañón de plasma; a dicha adaptación se le llamó "el Mega Buster".

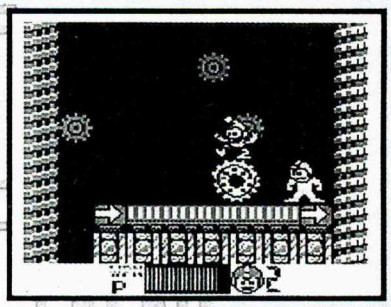
¿Sabías que...cada juego de Mega Man para NES ha sido programado con el mismo número de Megas que corresponde al número del juego (ejem: Mega Man 1, 1 mega; Mega Man 2, 2 megas, etc.)?



¿Sabías que...en Japón nuestro amigo Rock no cambió su nombre, convirtiéndose así en Rock Man y no en Mega Man como aquí en América?

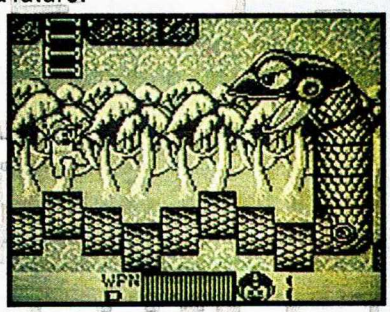
La popularidad de Mega Man lo llevó a incursionar en el sistema portátil del Nintendo, el Game Boy, donde hizo 2 apariciones: La primera está basada en los 2 primeros juegos de NES, y en la segunda versión encontramos personajes de la segunda y tercera parte, además de que aparece su canino amigo "Rush". Estos juegos también marcaron una nueva forma de programar en Game Boy.

El futuro para Mega Man suena prometedor, ya que se prepara una quinta parte para NES y otra tercera para Game Boy. En la secuela del NES se escogieron los mejores diseños para robots enemigos que fueron mandados a Capcom de Japón por jugadores de todo el mundo.

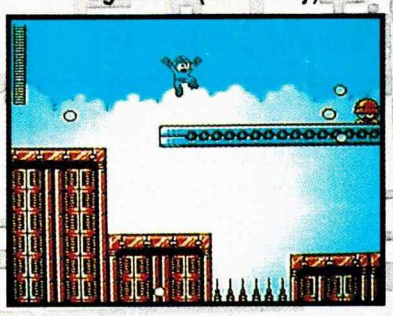


¿Sabías que...Mega Man es el único héroe de videojuegos Nintendo que en sus aventuras no ha cambiado su forma de correr, disparar, brincar, y mucho menos su diseño?

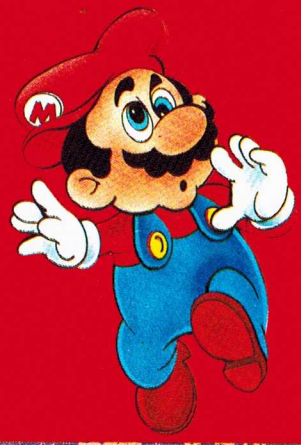
Aún no hay noticias por parte de Capcom para hacer un Mega Man para Súper NES, pero imagínate, cuando Capcom tenga mucho más experiencia va a crear un súper juego a futuro.



Mega Man 3 (Game Boy)



Mega Man 5 (NES)



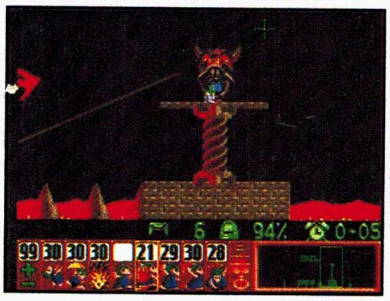
MARIADOS

SUPER NES NES GAME BOY

LEMMINGS

Necesito una ayuda en el nivel 3 de Taxing.

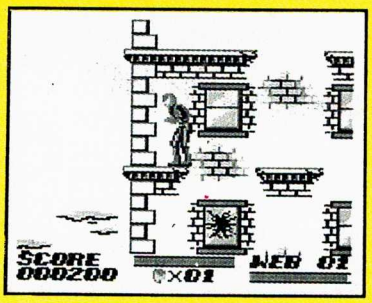
Deja ir al primer Lemming y al 2º ponlo a cavar hacia abajo. Cuando vaya por abajo de la "I", haz que el que está cavando golpee hacia la derecha, hasta donde marca la foto (abajo de la "D") Entonces que cave hacia abajo y de inmediato que construya una escalera, así quedarán 99 atrapados (Sube el Release a 99) mientras el primer Lemming sigue construyendo la escalera. Aproximadamente al segundo 48 pon a un Lemming a construir otra escalera debajo de la segunda "A" para que salgan del hoyo. Si no lo haces en el momento preciso llegarán al final de la escalera antes de que el primero acabe de construir o no llegarán todos a tiempo pues sólo tienes 2 minutos.



THE AMAZING SPIDER MAN

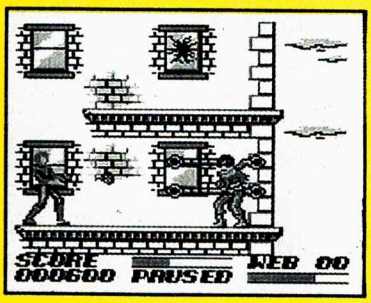
No puedo pasar Rooftops 2 antes del Dr. Octopuss, ya que hay unas bases donde no puedo brincar porque me pego con el techo ¿qué puedo hacer?

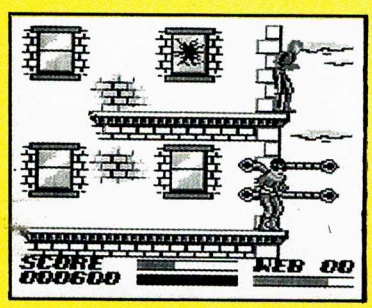
Como sabes, al correr puedes dar un salto alto, entonces puedes aprovechar ese salto para irte por la parte de arriba de los balcones en vez de por abajo; sólo toma "vuelo" desde la orilla del balcón que te indicamos en la foto, para así tener tiempo de encarrerarte y brincar al balcón de arriba.

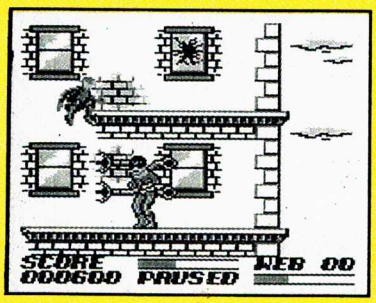


¿Cómo venzo al Dr. Octopuss?

Trata de llegar con suficiente telaraña, entre más telaraña lleves más aumentarás tus posibilidades. Primero párate en la orilla derecha del balcón superior y cuando él se ponga abajo de ti, corre a la izquierda y desde ahí dispárale con tu telaraña. Luego, cuando se acerque, corre hacia la izquierda para tomar "vuelo" y entonces brinca otra vez a la base de arriba y repite la jugada.





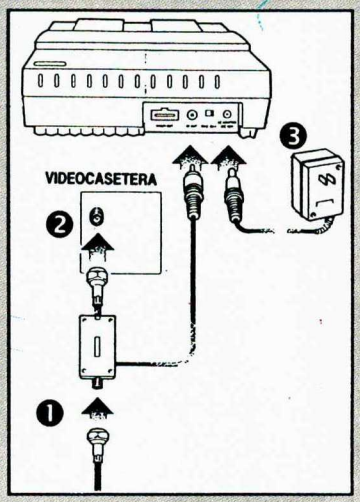


VIDEOGRABACION

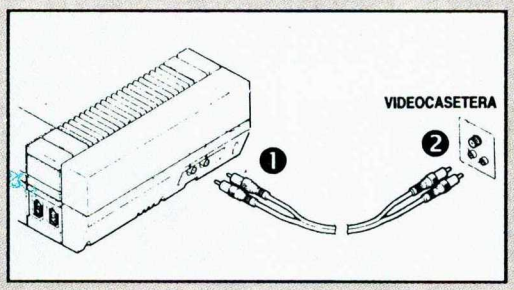
¿Cómo le puedo hacer para grabar mis juegos en videocassette?

En la información sobre Mario Paint de este número te damos una explicación de cómo lograr esto, pero aquí te vamos a dar otra para SNES y 2 para el NES.

Para conectar tu SNES por medio del RF Swicth:
C1.-Conecta la antena aérea al "IN" del RF Switch.
2.-Conecta la salida de RF a la entrada de la videocasetera (RF IN)
3.-Haz las conecciones del AC y el RF como indica tu manual de SNES, así verás la imagen del SNES seleccionando por medio de la VCR el canal 3 ó 4.

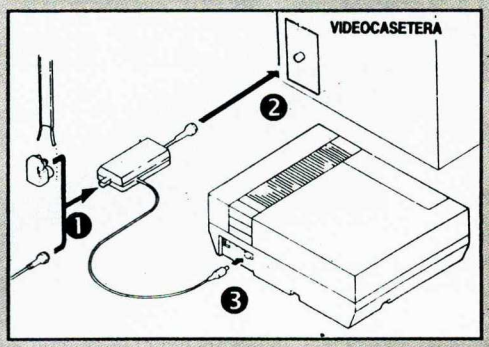


Mediante los cables de Audio/Video



1.-Conecta los cables de Audio/Video a la salida del NES (Costado derecho) por sus colores (Video-Amarillo; Audio-Rojo).
2)Conecta los cables al otro extremo en la entrada de audio y video de tu VCR (Audio Video In), en algunas VCR el color de las entradas cambia (Video-Negro, Audio-Rojo), pero esto no afecta, sólo asegúrate de conectarlo en el lado correcto.

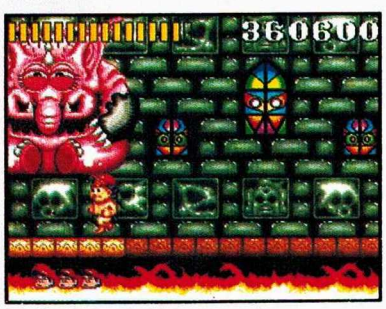
Por medio del RF Switch
1.-Conecta la antena aérea a la entrada del RF Switch.
2)Conecta la salida de RF Switch a la entrada de la videocasetera (RF IN)
3)Haz la conecciones del HC y el RF como indica tu manual de operaciones del NES, así verás la imagen del NES seleccionando el canal 3 ó 4 por medio de la VCR.



Si crees que es una operación muy difícil de hacer para ti, no dudes en pedir la ayuda de tu papá u otra persona. Estas conecciones no afectan las señales de T.V. o la VCR en lo absoluto.

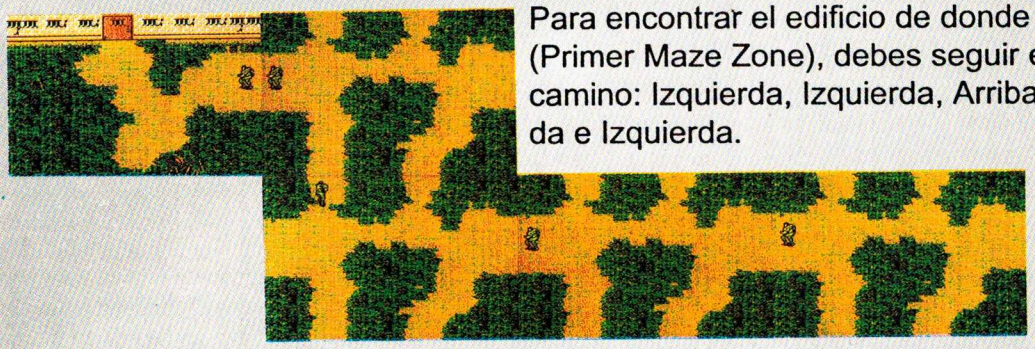
SUPER ADVENTURE ISLAND

¿Cómo puedo vencer al último enemigo?
Para vencer a este Súper elefante haz lo siguiente:
Como no lo puedes dañar con tus armas, quédate parado en un mismo lugar aproximadamente 2½ ó 3 segundos y después corre hasta quedar como en la foto 1; ya que se haya azotado contra el piso, repite la operación pero ahora corre a donde estabas al principio. Continúa haciendo esto hasta que él cave su propia tumba.



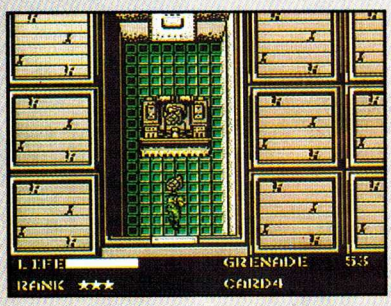
METAL GEAR

Necesito ayuda porque para terminar este juego debo entrar a los edificios de los 2 "Maze Zone" y no encuentro el camino en ninguno de los 2 ¿Podrían decirme ustedes el camino?



Para encontrar el edificio de donde escapas (Primer Maze Zone), debes seguir este camino: Izquierda, Izquierda, Arriba, Izquierda e Izquierda.

La secuencia del segundo laberinto es la siguiente: Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Arriba, Izquierda y Abajo.



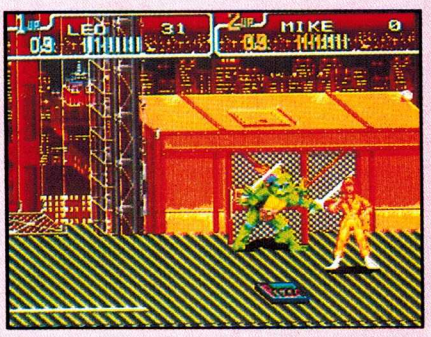
¿Cómo paso el tanque que me aprisiona contra la pared?

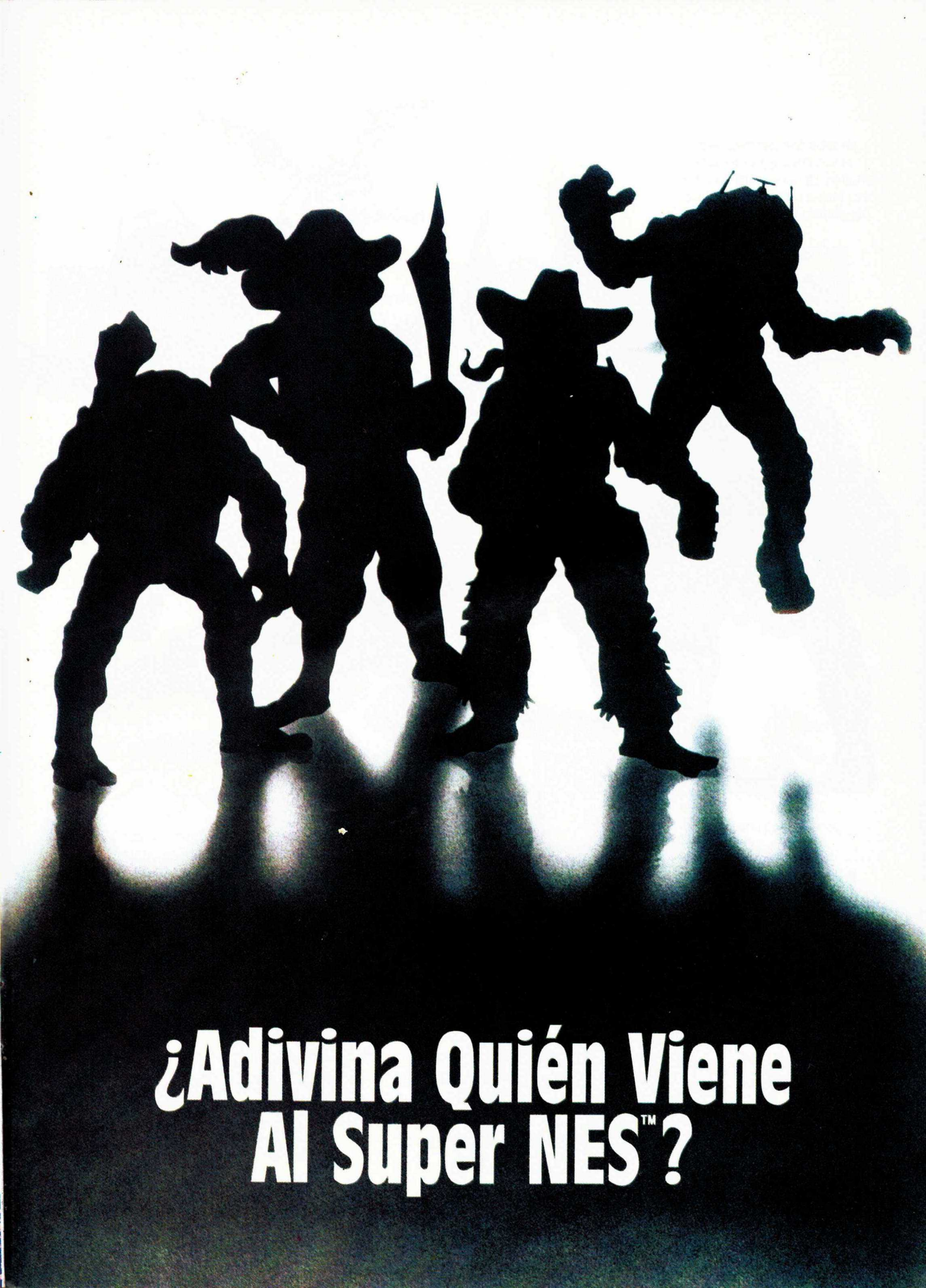
Carga tus armas con las municiones que están en la puerta a la izquierda del tanque, entonces dale rápidamente al tanque con tu "Grenade Launcher", pero sin salirte del cuarto porque si no recuperará la energía.

T.M.N.T. IV -Turtles in Time-

Por un error de impresión en el número anterior, al querer resaltar algo, se ocultó sin querer.

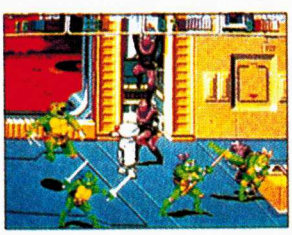
Nos referimos al truco de Axy y Spot de la página 15 en el que los marcadores de energía salieron cubiertos con una raya roja, pero esto no quiere decir que el truco no funcione, ¡al contrario! aquí te presentamos las fotos para que veas que sí funciona. Checa la vida de cada uno de los 2 personajes antes y después de tomar la Pizza.




¿Adivina Quién Viene
Al Super NES™?

Las Tortugas Viven Los Mejores Tiempos De Sus Vidas.

Cowabunga, los intrépidos amigos ninja, es TMNT IV Turtles in Time para el Súper NES. Los 4 fabulosos héroes han sido traídos directamente del segundo juego de Arcadia. Y de pilón algo sensacional: ahora también puedes luchar caparazón contra caparazón para saber definitivamente cuál reptil es el mejor de todos. Explora los 10 explosivos niveles que presentan sorprendentes gráficos 3-D. Tú tienes nueve tortumovimientos de ataque incluyendo Catapulta, Bala de cañón y Bulldozer. El vertiginoso viaje por el tiempo te lleva A.C., D.C. y A.C. otra vez. Pero no olvides tu misión: encontrar a Abril O'Neal (fiu, fiu) y encontrar la Estatua de la Libertad robada antes que Shredder la convierta en un mega ornato de jardín.



Así es que alcanza tu total tortugosidad y lógralo!

KONAMI®

◄ Chécate esto. Escenas de Arcadia a la izquierda, escenas de Super NES a la derecha. ¡Son tortugamente iguales! ¿A poco no son sorprendentes los chavos de Konami?

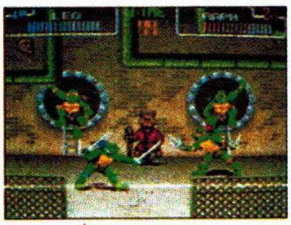
▼ El rayo teletransportador de Shredder te mandará por la historia incluyendo los peligrosos días de los piratas. En este caso es Bebop y Rocoso usando sus trajes y aretes.

◀ Transpórtate a la era prehistórica donde los Foot Soldiers vuelan en Pterodáctilos y montan Tiranosaurios convertibles.

▼ Conviértete en un picudísimo manejador nocturno en tu disco a toda velocidad y derrota a Krang en el año 2020.

◀ Lucha por salvar tu piel en el nada confiable tren del siglo 19 por el salvaje oeste. Derrota a Lagartón y tal vez puedas hacerte unos zapatos de cocodrilo.

▼ Abolla caparazones y egos en el 2 player Versus mode donde el mejor en 3 rounds demostrará por vez primera cuál es la mejor tortuga.



Konami® es una marca registrada de Konami Co., Ltd. Turtles in Time™ es una marca registrada de Konami, Inc. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System® y Super NES™ son marcas registradas de Nintendo of America Inc. Teenage Mutant Ninja Turtles® y sus distintivas apariencias son marcas registradas © 1991 de Mirage Studios, licenciados exclusivamente por Surge Licensing, Inc. ©1992 Konami. Todos los derechos reservados.

SECRETOS

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

SUPER NES NES GAME BOY

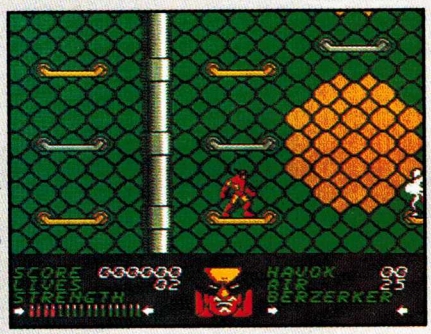
SUPER SPY HUNTER

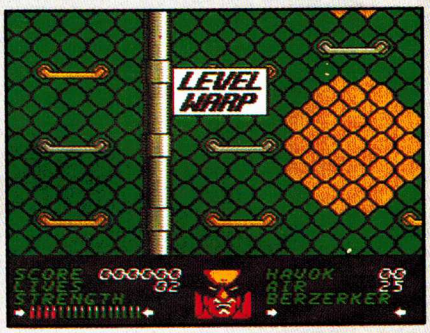
Vidas al azar.
Al aparecer la presentación del juego presiona al mismo tiempo los botones Select y Start; si lo hiciste bien empezarán a pasar rápidamente números por la pantalla. Presiona ahora el botón A, y el número que se quede en pantalla será el número de vidas con las que comenzarás.
Cuando pierdas y aparezca la opción de Continue presiona el botón A para bajar los cañones de End; vuelve a subir las torretas a la opción de Continue y aparecerá un juego de Ping Pong. Si le ganas a la máquina, ganarás coches para continuar, si pierdes... bueno, ya lo verás.

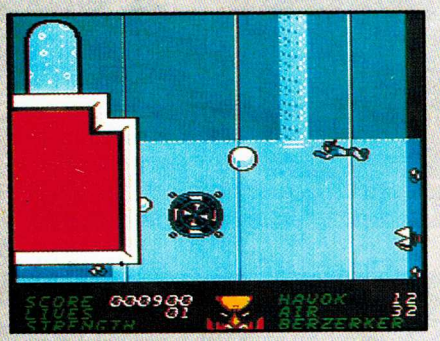
WOLVERINE

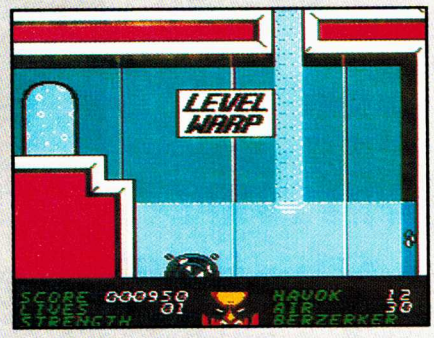
Este juego tiene escondidos "Level Warps", donde podrás adelantar escenas. Aquí te mencionamos 3:

El primero se encuentra en el level 1 "The First Trial". Ahí pasa el primer tubo gris, bájate hasta la base que indica la primer foto, presiona el control hacia arriba y así entrarás al primer Level Warp que te llevará al level 2 "Trial by Air".



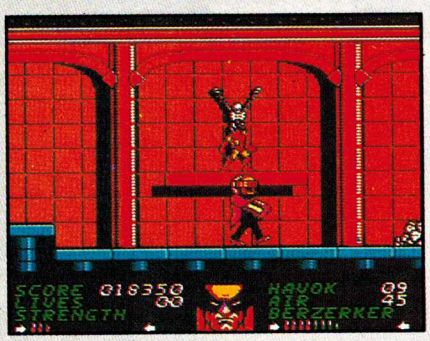


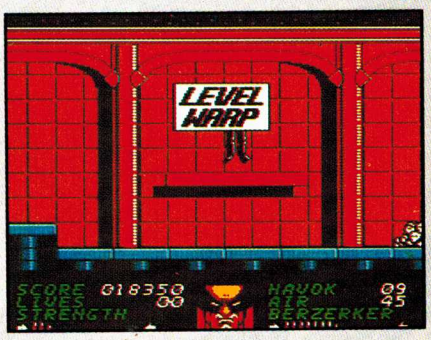




El segundo se encuentra en el level 4 "Trial by Water". Para encontrarlo sólo debes saltar atrás de la caída de agua que indica la foto y éste te llevará al level 6 "Trial by Fire".

El tercero se encuentra en el level 5 "Trial by Terror". Cuando elimines al enemigo que está sobre la base que indica la foto, posiciónate debajo del esqueleto colgado bajo la pared y presiona el control hacia arriba para llegar al level 6 "Trial by Fire".





MAGIC SWORD

Si tú prefieres comenzar el juego desde la primera escena, aquí hay unas puertas escondidas con las que te puedes saltar algunos niveles para hacer más rápido tu recorrido. En el primer piso de la torre está la primera puerta secreta; para descubrirla golpea con tu espada el lugar que indica la foto, al entrar a esta puerta serás avanzado del primero al cuarto piso.

Al principio del piso siete, ve hasta la orilla izquierda de la pantalla, brinca y golpea cuando estés en lo más alto para sacar una puerta que te lleva del séptimo al onceavo piso.

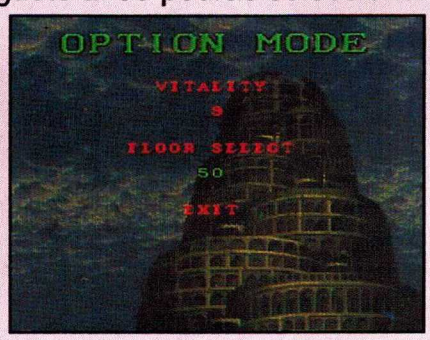
Cuando llegues al piso 14, avanza un poco y cuando veas las bases que se indican en la foto, dispara en la parte que se indica y aparecerá una puerta que te llevará del piso 14 al piso 19.

En el piso 17, no te metas a la puerta del final, sigue avanzando hacia la derecha y cuando llegues a donde ya no avanza la pantalla, golpea donde indica la foto para encontrar un pasaje del piso 17 al piso 20.

Casi a la mitad del piso 34 encontrarás un lugar donde caen grandes rocas, golpea en el lugar que indicamos para encontrar la puerta que te lleva del piso 34 al 36.

SELECCION DE PISO Y ENERGIA

Entra a la pantalla de opciones y coloca el cursor en la palabra "EXIT", ahora mantén presionados los botones L, R, Select y Start en el control 2 y luego presiona Start en el control 1 para que aparezca otra pantalla de opciones donde podrás seleccionar hasta vitalidad 9. Además podrás seleccionar el piso en el que quieres empezar, pero previamente tienes que llegar a él (si llegaste al 50 podrás seleccionar el piso que quieras).



SECRETOS

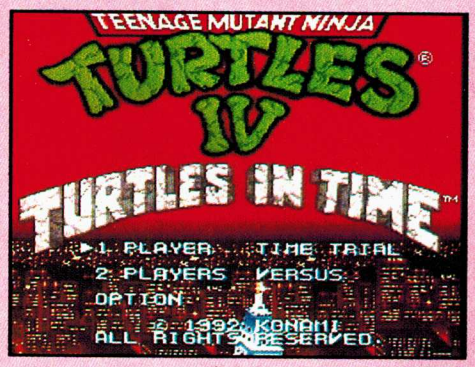
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

SUPER NES NES

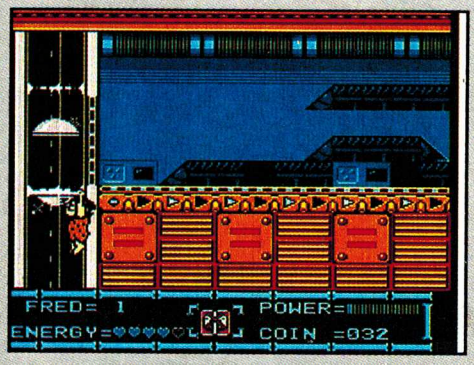
T.M.N.T. IV
-TURTLES IN TIME-

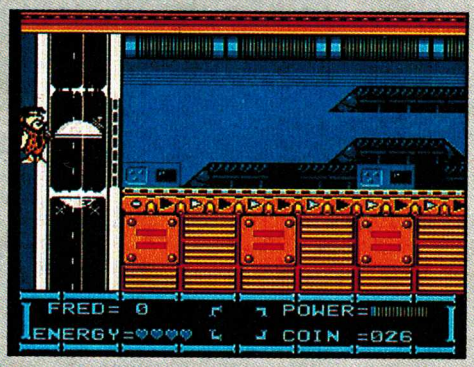
Para poder empezar con 10 vidas, al aparecer la pantalla de presentación haz la siguiente secuencia en el control 2: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A; entonces con el control 1 entra a la pantalla de opciones y donde seleccionas tu número de vidas podrás seleccionar ahora 10 vidas.

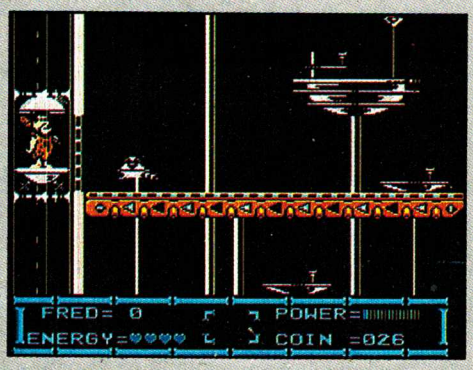


THE FLINTSTONES

Además del atajo para el último jefe que te dimos en la revista Nª 10, aquí te damos otro: al llegar al elevador que indica la primera foto, párate en la orilla y presiona abajo y "B", para que Pedro se descuelgue; ya que estés en la parte negra, haz que Pedro se voltee a la derecha y entonces comienza a brincar, te atorarás en la pared cada vez que brinques y así, después de avanzar aproximadamente 3 pantallas, llegarás al elevador que te llevará directamente al jefe.







UNA FIESTA ¡MUY ORIGINAL!

FIESTAS Y CUMPLEAÑOS, La Revista Especializada de **IDEAS** para su hogar, es la amiga indispensable a la hora de organizar eventos especiales de "fin de año", cumpleaños, aniversarios y todo tipo de reuniones familiares.

- ***Lo que puede hacer con cintas***
- ***Tallando frutas y legumbres***
- ***Cada botella una sorpresa***
- ***Celebrando al aire libre***
- ***Decoraciones para tortas***
- ***¡Y mucho más!***

IDEAS para su hogar

EDICION ESPECIALIZADA DE FIESTAS Y CUMPLEAÑOS No. 8

Ya está a la venta

CURSO Nintensivo

Más que un Curso Nintensivo, en esta sección te daremos algunos consejos para que le saques mucho jugo a tu Mario Paint, ya que tu creatividad es el único límite para este cartucho revolucionario e innovador.

Sabemos que, desafortunadamente, a muchos nos da flojera leer el instructivo antes de empezar a jugar. Nintendo también lo sabe, por eso incluyó un "instructivo visual". Te recomendamos que dejes que Mario Paint te muestre para qué sirve cada uno de los comandos y cómo se usan. Para ello pon tu cartucho, prende el Súper Nintendo y deja que él solo te muestre el programa.

Mario Paint puede servir para muchas cosas además de divertirte. Por ejemplo, si tienes videocasetera y acostumbras grabar programas de televisión, puedes hacerle los títulos.

También puedes ponerle títulos a tus secretos, récords y mejores jugadas de tus juegos de Nintendo.

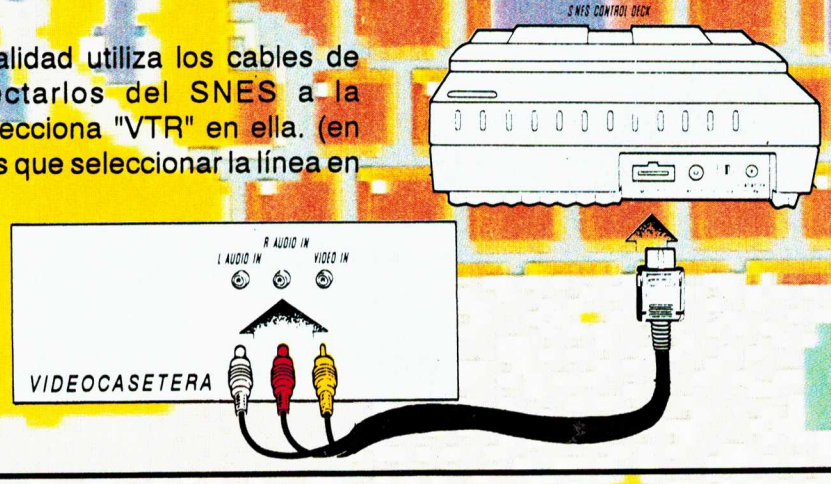
En el cumpleaños de alguien de tu familia o cuando tengas invitados en tu casa puedes hacerles un "regalo visual y auditivo" preparando un dibujo y animación felicitando, dando la bienvenida o preparando cualquier mensaje que desees.

Si tienes cámara de video puedes también hacerle portadas "animadas" de bodas, XV años, días de campo, fiestas, etc. Además de ponerle música al video.

Conecta así tu Súper Nintendo a tu videocasetera o a tu cámara de video.

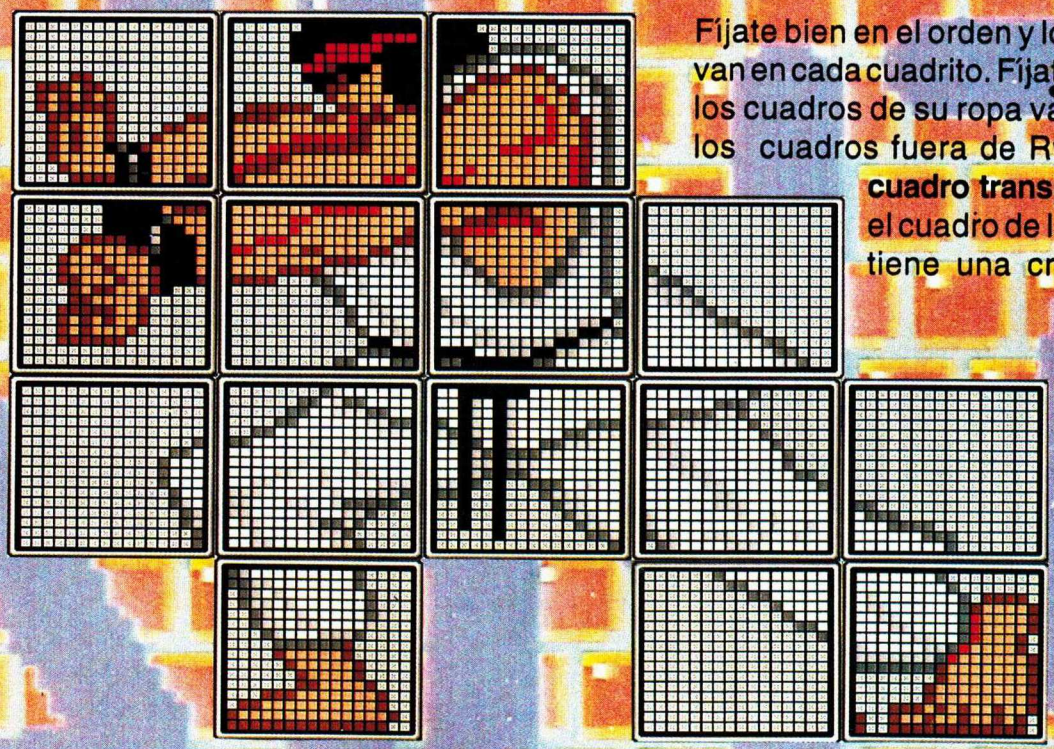
Para grabar con la mayor calidad utiliza los cables de AUDIO/VIDEO para conectarlos del SNES a la videocasetera y después selecciona "VTR" en ella. (en algunas videocaseteras tienes que seleccionar la línea en la que conectaste el SNES).

Ahora la imagen del SNES aparecerá en pantalla y simplemente comienza a grabar como acostumbras grabar tus programas de T.V.

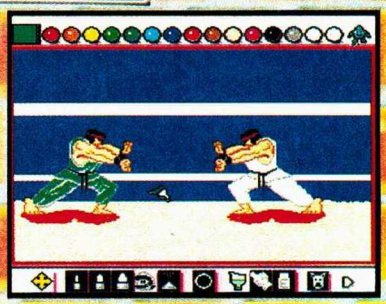


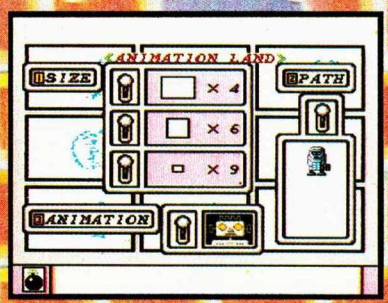
MARIO PAINT

¿Quieres dibujar a Ryu lanzando un "ha-do-ken"? Bien, pues lo puedes hacer muy fácil haciendo en **stamp,** 17 cuadros especiales que después los pondrás uno a uno con el **sello** sobre el fondo que tú quieras. Una vez que lo tengas dibujado el **stamp** usa la palanca de **save** y ubícalo en un cuadro vacío para hacer tus estampas.

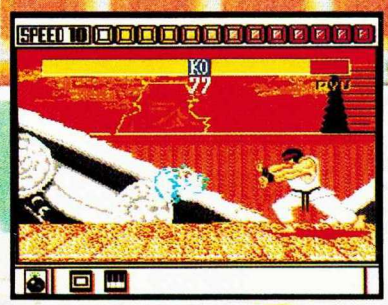


Fíjate bien en el orden y los colores que van en cada cuadrito. Fíjate también que los cuadros de su ropa van en blanco y los cuadros fuera de Ryu van con el **cuadro transparente** (o sea el cuadro de la derecha que tiene una cruz enmedio).



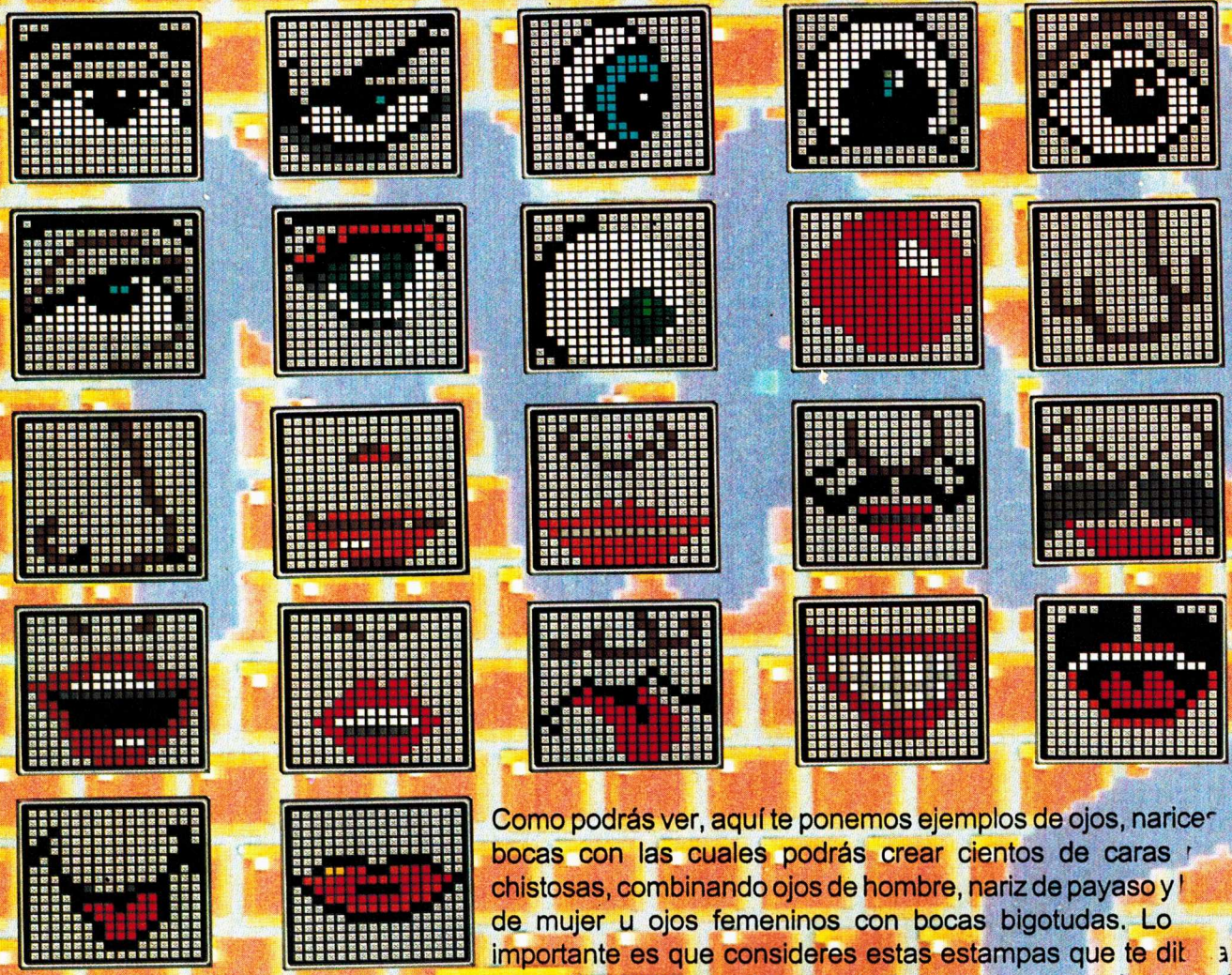


Una vez que ya lo tengas dibujado lo puedes copiar con la **manita que señala** y con el **cuadro de reversa** para tener a Ryu contra Ryu. Usando la **brocha** sobre el traje blanco puedes incluso cambiarle el traje al color que quieras.



Para darle **animación** puedes dibujar (**en 9 cuadros**) el **"ha-do-ken"** variando un poco el color y el tamaño de un cuadro al siguiente (puedes usar la **manita que agarra**, para duplicarla de un cuadro a otro). Luego pon **bomba** y **path;** cuando aparezca sobre la foto presiona el botón del mouse y márcale la dirección que seguirá el **"ha-do-ken".** Después baja la palanca de animación y podrás ya ver a Ryu lanzándolo.

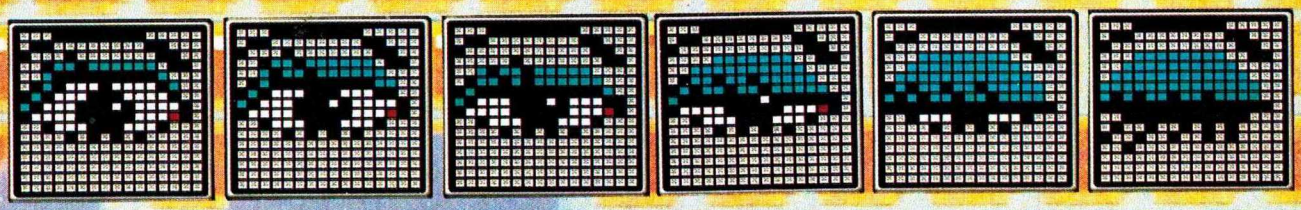
DIBUJANDO OJOS, NARICES Y BOCAS

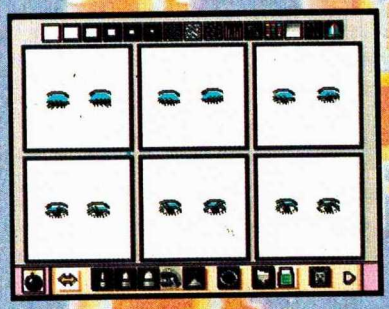


Esta boca aparece en el Stamp de Mario Paint, aunque nosotros la modificamos para hacerla más grande. Tú también puedes hacer lo mismo con cualquiera de las estampas que te diseñamos.

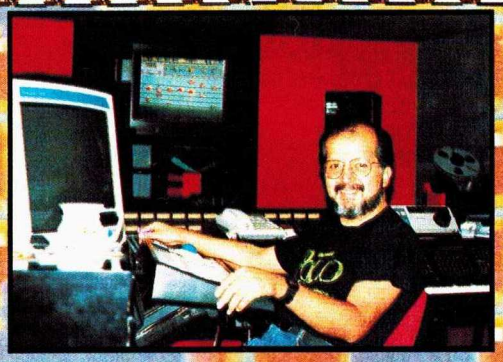
Como podrás ver, aquí te ponemos ejemplos de ojos, narices y bocas con las cuales podrás crear cientos de caras más chistosas, combinando ojos de hombre, nariz de payaso y boca de mujer u ojos femeninos con bocas bigotudas. Lo importante es que consideres estas estampas que te dibujamos sólo como ejemplos. Analízalos y verás que será muy fácil crear tus propios ojos y bocas o hacer variaciones sobre ellos y hacer que una boca "hable" o que los ojos se abran y cierren, miren a la izquierda y luego a la derecha en animación. Para ello deberás poner **stamp** y una vez en esta pantalla pon **load** y selecciona la estampa previamente hecha y aparecerá dentro del cuadriculado; entonces podrás modificar el color o la forma de la estampa.

Aquí puedes ver unas de las muchísimas caras que tú puedes dibujar en Mario Paint cambiando los ojos, narices y bocas. Estamos seguros que tú harás unas más chistosas... cuando veas tus dibujos.

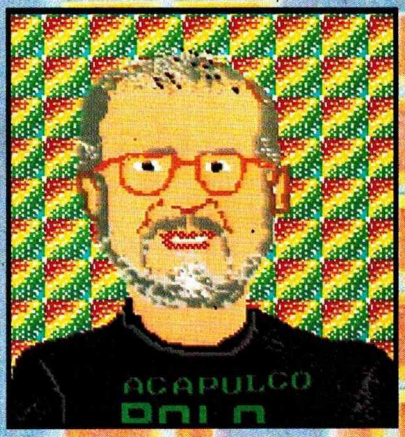




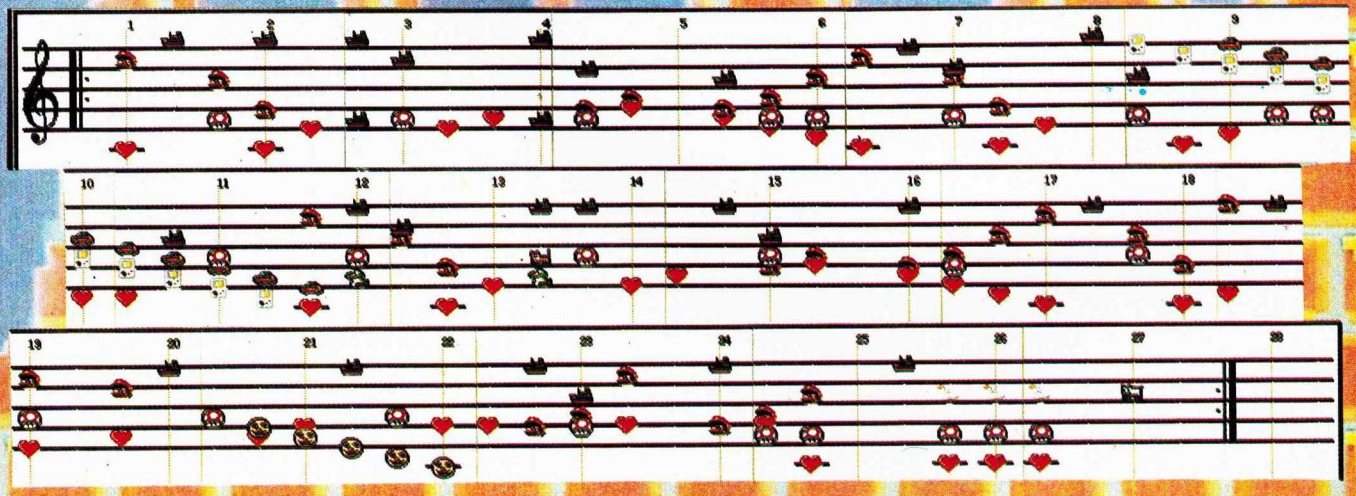
Aquí puedes ver cómo se diseñó una animación de unos ojos que se abren y se cierran. Ponlos en una cara que tú inventes y ponle animación.
¡Se ve padrísimo en movimiento!



Gerardo Suárez es un talentoso músico y jinglista creador de música para comerciales de radio y televisión. El estudió en la Universidad de Berklee, en Boston, Massachusets y sin duda con su estudio, Suite Sync, es el jinglista más prolífico actualmente en México. Club Nintendo acudió a él para crear la música oficial de Club Nintendo, la cual "escribió" dentro de Mario Paint para que tú la puedas reproducir en tu cartucho.

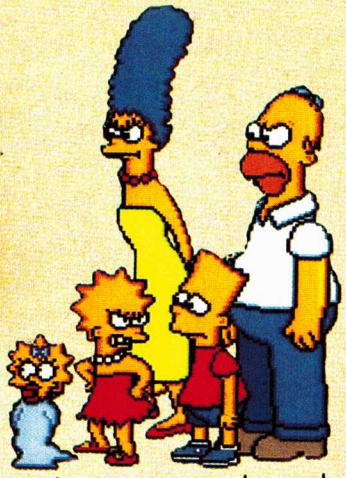


Gerardo Suárez en Mario Paint



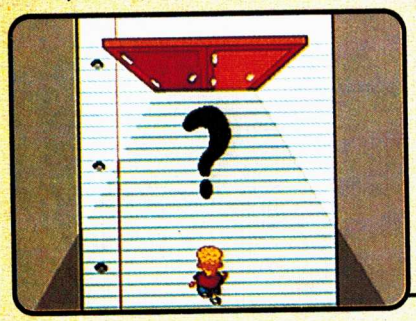
Si tú tienes una música escrita dentro de Mario Paint que quieres que reproduzcamos, mándala a Pestalozzi 838 Col. Del Valle C.P. 03100 (no es necesario mandar fotos, puedes mandar dibujos). La mejor del mes la publicaremos en esta sección.

THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE™

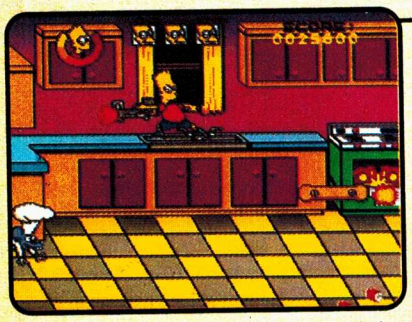


Bart, por primera vez en su vida, está decidido a entregar su tarea a tiempo y para lograrlo se pasó toda la tarde haciéndola, hasta que el cansancio lo venció y se quedó dormido.
En su sueño, las hojas de su tarea volaron por la ventana y al querer recuperarlas Bart entró a un extraño mundo conocido como "Windy World", el cual será la puerta de entrada a otros mundos que le prometen extraordinarias aventuras.

2.-Una vez que saltes sobre las hojas de la tarea tendrás que tomar una difícil decisión ¿en qué puerta entrar? Aquí está la lista de a dónde te lleva cada una: Verde: Bartzilla; Roja: Bart's Bloodstream; Azul: Bart Man; Amarilla: Itchy y Scratchy; Naranja: Templo de Maggie.

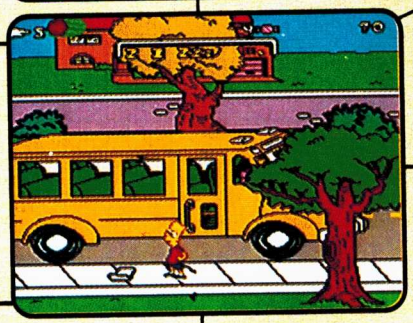


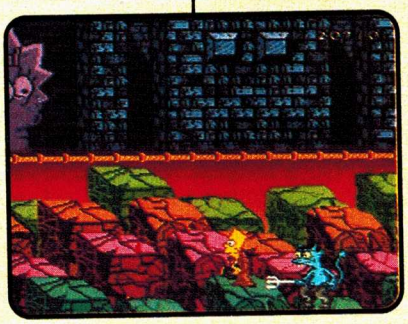
1.-Bienvenido a "Windy World". Aquí Bart debe investigar a fondo todo lo que se mueve, desde buzones que caminan hasta la pandilla de Jimbo, y todo para encontrar las hojas de su tarea que están esparcidas por la calle.



7.-**Itchy y Scratchy**: Directamente de las caricaturas a tus pesadillas. En el Show de Itchy y Scratchy, Bart debe recuperar una de sus hojas de tarea, pero debe primero sobreponerse a una casa de locura con aspiradoras lanzallamas, cuadros vivientes y todo tipo de trampas.

3.-**Bart Man**: Esta es una escena sencilla. Aquí Bart debe volar sobre Springfield evitando todo tipo de enemigos como nubes radioactivas o vándalos voladores, pero con tu resortera y tu valor podrás enfrentarte a quien sea para recuperar tu primer hoja de tarea.





6.-**Templo de Maggie**: El famoso explorador Idaho Simpson se ha enterado por rumores que en el Templo de Maggie se encuentran 2 hojas de su tarea; para rescatarlas debe luchar contra diablos azules, estatuas y gigantescas aves, con la ayuda de su látigo.

4.-**Bart's Bloodstream**: Bart debe ponerse el traje de baño y armarse con un "inflavirus" para recuperar la segunda hoja de tarea que está rodeada por un campo eléctrico; para desvanecerlo debes tomar a todos los Smilin' Joe Fision que salen, antes de que los virus acaben contigo.

5.-**Bartzilla**: Bartzilla, como todo monstruo que se dé a respetar, debe destruir toda una ciudad -y su respectivo ejército- para ganar una hoja de su tarea. Para ganar la segunda hoja de la escena debe escalar un edificio de inquilinos con malos modales y enfrentarse a 2 de sus más terribles enemigos: Momthra y Homer Kong.

LOS RECORDS

ADV. IN THE MAGIC KINGDOM
IVONNE G. TOVAR SILVA
BARBIE
IVONNE G. TOVAR SILVA
BATMAN
AGUSTIN ROMAN GARCIA
BATMAN II
ROBERTO ZEPEDA ROJAS
REYNALDO ROMAN GARCIA
BUSG BUNNY B.B.
AGUSTIN MIRANDA KUANG
ALMA V. PANTOJA L.
BIONIC COMANDO
ANTONIO RAMIREZ RUIZ
BUCKY O'HARE
JUAN C. CAMPOS C.
BAD DUDES
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
HUGO D. LOPEZ CERVERA
BO JACKSON
MIGUEL A. MARTINEZ S.
BATTLETOADS
LUIS A. MOYA MACIAS
ROBERTO NUÑEZ SANCHEZ
SANDRO MARTINEZ NIETO
JOSE A. ZUBIAGA
OMAR RAYGOZA M.
JORGE D. CORONA
CONTRA
SALVADOR C. ANDRADE
CONTRA III
OSVALDO MARTINEZ V.
ADRIAN MARTINEZ V.
ANTONIO CASILLAS G.
NEPHTALI HERNANDEZ B.
EDEN ZEPEDA LEON
JUAN R. FERNANDEZ E.
ERIK S. MONTER CUANDON
JUAN A. MONTER S.
OMAR RAYGOZA M.
DIEGO RIVERA QUINTERO
AGUSTIN ROMAN GARCIA
FERNANDO OJEDA R.
GENARO G.
CASTLEVANIA III
GERARDO RODRIGUEZ B.
CASTLEVANIA IV
JOSE L. MONTER S.
ANTONIO CASILLAS G.
JEBER MARTINEZ RIOS
REYNALDO Y AGUSTIN ROMAN
KRUSTY'S FUN HOUSE
FERNANDO OJEDA R.
CAPTAIN AMERICA
FERNANDO OJEDA R.
DICK TRACY
GERARDO RODRIGUEZ B.
DUCK TALES
ARMANDO MELESIO B.
DOUBLE DRAGON I
OMAR RAYGOZA M.
DOUBLE DRAGON II
SALVADOR C. ANDRADE
ROBERTO NUÑEZ SANCHEZ
IGNACIO MONGE ARROYO
DOUBLE DRAGON III
ROBERTO NUÑEZ SANCHEZ
OMAR RAYGOZA M.
FLINTSTONES
IVONNE G. TOVAR SILVA
LUIS A. MOYA M.
DIEGO RIVERA QUINTERO
FINAL FANTASY II
JEBER MARTINEZ R.
FINAL FIGHT
MARCELINO MIGUEL KOYOC
JOSE L. MONTER S.
AGUSTIN ROMAN G.
GRADIUS III
JOSE L. MONTER S.
AGUSTIN ROMAN G.
GOAL!
CARLOS E. BARRETO
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
AGUSTIN MIRANDA KUANG
IGNACIO MONGE ARROYO
G.I. JOE II
OMAR RAYGOZA M.
HEROES OF THE LANCE
ANTONIO RAMIREZ RUIZ

JOE & MAC
MARCO A. RODRGUEZ N.
JESUS R. MENDEZ O.
ANTONIO CASILLAS GTZ.
JUAN R. FERNANDEZ E.
JEBER MARTINEZ R.
AGUSTIN Y REYNALDO ROMAN
KINGS OF THE BEACH
IKER M. ASTEINZA
ARMANDO MELESIO B.
KARATE KID
ARMANDO MELESIO B.
KUNG FU II
FERNANDO OJEDA R.
JOSE EDMUNDO G.
GENARO G.
OMAR G.
JOSE ANGEL A.
EDUARDO G.
MELESIO E.
LAGOON
AGUSTIN ROMAN GARCIA
LOLO
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
MEGAMAN
FERNANDO OJEDA R.
OSCAR E. PARRA ANGULO
RUBEN G. CANTU M.
JEBER MARTINEZ R.
MEGA MAN 2
OSCAR E. PARRA A.
OMAR RAYGOZA M.
DIEGO RIVERA QUINTERO
JEBER MARTINEZ R.
GERARDO RODRIGUEZ B.
MEGA MAN 3
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
OSCAR E. PARRA A.
GERARDO RODRIGUEZ B.
MEGA MAN 4
ROBERTO ZEPEDA R.
RUBEN CANO CONEJO
OSCAR E. PARRA ANGULO
RUBEN A. CANTU M.
JEBER MARTINEZ RIOS
GERARDO RODRIGUEZ B.
FERNANDO OJEDA R.
MONSTER PARTY
ARMANDO MELESIO B.
MC. DONALD
FERNANDO OJEDA R.
JOSE EDMUNDO G.
GENARO G.
OMAR G.
JOSE ANGEL A.
EDUARDO G.
MELESIO E.
METROID
FERNANDO OJEDA R.
JOSE EDMUNDO G.
NINJA GAIDEN I
JEBER MARTINRZ RIOS
NINJA GAIDEN II
OMAR RAYGOZA M.
NINJA GAIDEN III
JAVIER A. MIJANGOS R.
NIGHT SHADE
RUBEN A. CANTU M.
NINTENDO WORLD CUP SOCCER
AGUSTIN MIRANDA KUANG
NARC
RUBEN CANO CONEJO
PILOTWINGS
MIGUEL PAZ
PUNCH OUT!!
FERNANDO OJEDA R.
JOSE EDMUNDO G.
OMAR G.
RESCUE RANGERS
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
MARCELINO MIGUEL KOYOC
RIVAL TURF
OMAR RAYGOZA M.
DIEGO RIVERA QUINTERO
AGUSTIN ROMAN G.
REYNALDO ROMAN G.
R.TYPE
FRANCISCO J. PUENTE F.
SHATTER HAND
DIEGO RIVERA QUINTERO

SIMPSONS I
ARMANDO MELESIO B.
IVONNE G. TOVAR SILVA
MARCELINO MIGUEL KOYOC
SIMPSONS II
IVONNE G. TOVAR SILVA
WALTHER NOE URBINA G.
AGUSTIN MIRANDA KUANG
ENRIQUE GARCIA
FCO. RAMON AVILA RUBIO
JOSE A. AVILA RUBIO
SHADOW OF THE NINJA
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
SALVADOR C. ANDRADE
SNOW BROS.
ARMANDO MELESIO B.
JORGE D. CORONA
SUPER SOCCER CHAMPION
FERNANDO OJEDA R.
JOSE EDMUNDO G.
GENARO G.
OMAR G.
JOSE ANGEL A.
EDUARDO G.
MELESIO E.
SUPER MARIO WORLD
ANTONIO CASILLAS GTZ.
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
MARCELINO MIGUEL KOYOC
MIGUELA.MARTINEZSANTILLANA
MIGUEL PAZ
EVITA ZEPEDA LEON
ALBERTO BECERRIL H.
SUPER MARIO BROS.
HUGO DAVID LEAL S.
IGNACIO MONGE ARROYO
FERNANDO FERNANDEZ R.
ROBERTO NUÑEZ SANCHEZ
WALTHER NOE URBINA GLEZ.
MARCELINO MIGUEL KOYOC
SUPER MARIO BROS. 2
IVONNE G. TOVAR SILVA
MARCELINO MIGUEL KOYOC
FERNANDO FERNANDEZ R.
DAMIAN ALEJANDRO CORTES
IGNACIO MONGE ARROYO
ENRIQUE GARCIA
SUPER MARIO BROS. 3
IVONNE G. TOVAR SILVA
JOSE LUIS PARRA A.
ROBERTO NUÑEZ SANCHEZ
HUGO D. LEAL S.
EDUARDO J. ROSALES B.
IGNACIO MONGE ARROYO
SALVADOR C. ANDRADE
MARCELINO MIGUEL KOYOC
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
SUPER SMASH T.V.
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
SUPER C
MARCELINO MIGUEL KOYOC
OSCAR E. PARRA ANGULO
RUBEN CANO CONEJO
SUPER GOULS AND GHOSTS
GUSTAVO A. TORRES BAUTISTA
SUPER ADVENTURE ISLAND
WALTHER NOE URBINA G.
REYNALDO ROMAN GARDA
OMAR RAYGOZA M.
STREET FIGHTER II
CARLOS SANCHEZ PAVON
MIGUELA.MARTINEZSANTILLANA
CARLOS E. BARRETO S.
JOSE LUIS MONTER SANABRIA
ANTONIO CASILLAS G.
JOEL ADRIAN MARTINEZ R.
LUIS A. PEÑALOZA M.
DAMIAN A. SOBREVILLA H.
IKER MANUEL ASTEINZA C.
OMAR RAYGOZA MEZA
FERNANDO OJEDA R.
JOSE EDMUNDO G.
GENARO G.
OMAR G.
JOSE ANGEL A.
EDUARDO G.
MELESIO E.
ALAN MICHELL CAMPOS C.
AGUSTIN Y REYNALDO ROMAN
FRANCISCO J. PUENTE F.

OMAR FABIAN J.
CARLOS A. SANCHEZ G.
PEDRO CORONEL SANTELIZ
LUIS A. P. VELASCO
PABLO CALDERON F.
ALVARO MARIN ZAMORA
ROBERTO BERLANGA E.
JUAN C. LOPEZ LEYVA
SANTIAGO FERNANDEZ E.
MIGUEL A. CHAPARRO R.
ZAIRE ISRAEL GARCIA M.
JOEL RODRIGUEZ DIAZ
SCHROEDER HIGAREDA I.
RAFAEL LEZAMA
ALEJANDRO, CHRISTIAN Y
EDGAR MORALES V.
ADRIAN MARQUEZ
ANTONIO RAMIREZ RUIZ
ESTEBAN A. CASTAÑEDA M.
JORGE A. ARREDONDO V.
ARTURO CONTRERAS CORRAL
JOSE J. LEYVA GARCIA
FRANCISCO COVARRUBIAS G.
JAVIER COVARRUBIAS G.
JUAN C. CONTRERAS S.
JAVIER ROMAN TORRES
PABLO BOY SANCHEZ
PAUL RUIZ CABALLERO
GUSTAVO A. TORRES B.
MARCO A. BARCENAS S.
TINY TOON
IVONNE G. TOVAR SILVA
DIEGO RIVERA QUINTERO
FERNANDO OJEDA R.
JOSE EDMUNDO G.
MELESIO E.
JOSE ANGEL A.
EDUARDO G.
T.M.N.T. I
MARCELINO MIGUEL KOYOC
T.M.N.T. II
MARCELINO MIGUEL KOYOC
JAIME E. ROSALES ARANDA
JUAN R. FERNANDEZ E.
LUIS A. MOYA MACIAS
JOSE LUIS MONTER SANABRIA
PATRICIA MONTER CUANDON
OMAR RAYGOZA MEZA
T.M.N.T. III
DAMIAN ALEJANDRO CORTES
GUSTAVO RODRIGUEZ R.
ROBERTO REYES RAZO
OMAR RAYGOZA MEZA
T.M.N.T. IV
JOAQUIN AMPARAN ARIAS
J. LUIS Y ALBERTO MONTER S,
JUAN Y ALAN CAMPOS C.
ANGEL F. MEDINA GOMEZ
JOSE EDMUNDO G.
FERNANDO OJEDA R.
GENARO G.
OMAR G.
JOSE ANGEL A.
EDUARDO G.
MELESIO E.
T.M.N.T. (G.B.)
VICTOR M. ARJONA C.
TECMO BOWL (G.B.)
VICTOR M. ARJONA C.
LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA
AGUSTIN Y REYNALDO ROMAN
THE LITTLE MERMAID
IVONNE G. TOVAR SILVA
ENRIQUE GARCIA
OMAR RAYGOZA MEZA
TOM & JERRY
ENRIQUE GARCIA
WESTLEMANIA
ARMANDO MELESIO B.
WILLOW
ARMANDO MELESIO B.
YO NOID!
DIEGO RIVERA QUINTERO
ZELDA II
IGNACIO MONGE ARROYO
JOSE LUIS MONTER S.
GERARDO RODRIGUEZ B.
ZELDA III
JOSE LUIS MONTER S.
JOEL ADRIAN MARTINEZ R.
MARCOA.RODRIGUEZNOLASCO
JESUS R. MENDEZ O.

SALON DE LA FAMA
T.M.N.T. IV
AGUSTIN ROMAN G.
(TERMINADO EN HARD, 1347 PTS.)
FRANCISCO J. PUENTE F.
(TERMINADO EN 27.20 MIN)

EN ESTE NUMERO COLABORARON:
ROBERTO A. ORNELAS CASTILLO
PAOLO CESAR AGUILERA
ENRIQUE FELIX FIGUEROA
AXEL ORTIZ VELASCO
JOAQUIN TOUSSAINT
ARIEL ARTURO VILIS G.
OMAR VEGA CASTELAN
ALEJANDRO FLORES ESCOBEDO
ARMANDO MELESIO B.
LUIS A. MORALES PAEZ

Y RESPONDIMOS A:
JOAQUIN LUIS GONZALEZ
VICTOR ERNESTO BERTRAND
JOSE ANTONIO TERROBA
OLIVER GOMEZ ABRAJAN
JULIO AXEL COLUNGA
VICTOR R. CHELALA
ALEJANDRO PEREZ OJEDA
JORGE A. MAY ZAVALA
JORGE H. RIVERA L.
HECTOR CURIEL ACEVES
HIGOR HDEZ. ESTRADA
HECTOR GUAYAQUIL SOSA
EDGAR EDDY AVILA
IVAN NAVARRO
JUAN P. GARCIA M.
JORGE M. SALGADO S.
CARLOS E. SOLANO C.
JORGE C. PEREZ C.
RODRIGO URIBE VELARDE
ALEJANDRO IVAN CRUZ M.
CARLOS MEJIA M.
RUBEN A. VILLALOBOS BRITO
OSCAR MENDOZA SEPULVEDA
VICTOR M. PEREZ PEREZ
ALDO RUBIO RUBIO
SERGIO D. AGUILAR LARA
IVAN JARAMILLO NUÑEZ
HORACIO AGUIRRE URBINA
GERARDO SERRANO LEON
PAULA LOPEZ MARGALI
JORGE A. GARCIA GALLEGOS
CARLOS J. RAMOS LOPEZ
OSCAR LENIN F.R.
IVAN Y ARMANDO MTZ. C.
EMMANUEL A. VAZQUEZ
ROBERTO GLEZ. MARQUEZ
MARIO A. PADILLA FEYTO
SERGIO DE CARLO GUZMAN
ERIK MTZ. HERRERA
RICARDO Y ALEJANDRO MANZO S.
MANUEL ROMERO ESPINOSA
ARTURO CERDAN ANDRADE
PEDRO AGUIRRE
ISRAEL VELAZQUEZ SUEÑOS
JAIME E. MORA HAROS
JOSE MANUEL JIMENEZ
RICARDO GTZ. RAMIREZ
LUIS E. ORTIZ GTZ.

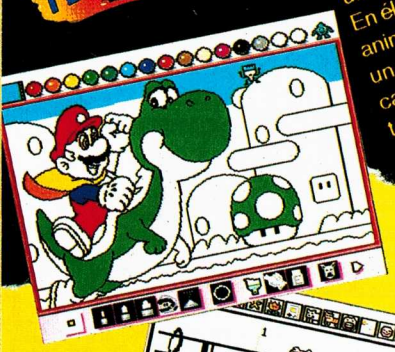
C. ITOH

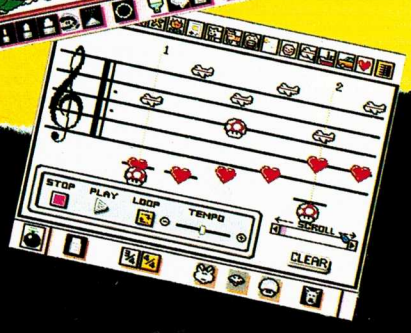
Distribuidor exclusivo de Nintendo para la República Mexicana

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

MARIO PAINT

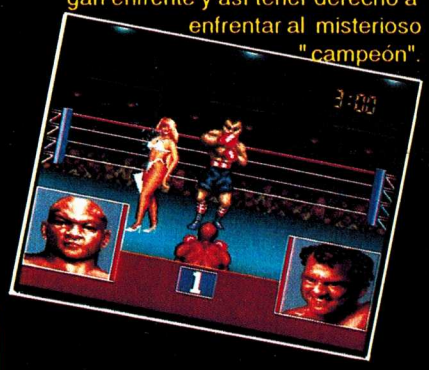
El cartucho más innovador de los últimos tiempos es Mario Paint. En él podrás hacer todo tipo de dibujos, animaciones y fondos musicales con un mouse que viene incluido con el cartucho. Sin duda es diversión para todas las edades.





George Foreman's KO BOXING

El más grande, malo y fuerte ha regresado para tratar de ganar el título de los pesos completos, pero para lograrlo primero debe vencer a todos los retadores que se le pongan enfrente y así tener derecho a enfrentar al misterioso "campeón".

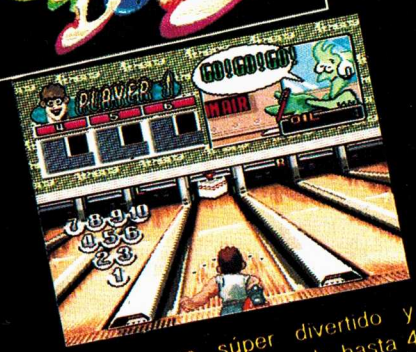


Super Mario Kart

Con Mario Kart podrás entrar al emocionante mundo de las carréras de autos tipo F-Zero, sólo que esta vez dos jugadores al mismo tiempo podrán competir, duplicando así la diversión.

Super Bowling

Este es un súper divertido y emocionante juego donde hasta 4 competidores podrán medir sus habilidades en boliche. Excelentes gráficos y sonidos lo harán el favorito de los aficionados a este deporte.

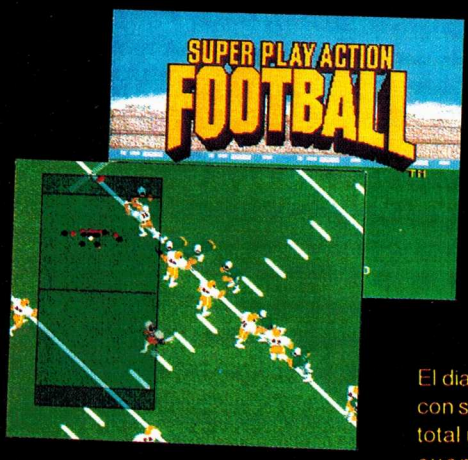


THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE

Mientras Bart se durmió al hacer su tarea, las hojas volaron por la ventana empezando así su pesadilla. Un juego con gráficos tipo caricatura y una gran variedad de acción entre escena y escena.

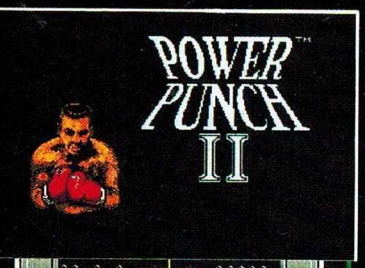
SUPER PLAY ACTION FOOTBALL

Nintendo ha pensado en los fanáticos del fútbol Americano, ya que este juego incluye más de 24 jugadas, tanto a la ofensiva como a la defensiva, además de que 2 jugadores podrán competir contra los equipos de la NFL.

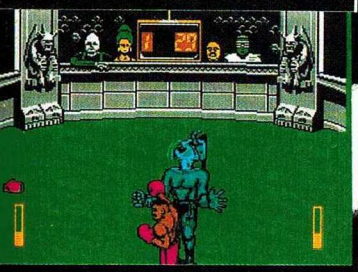


Magic Sword

El diabólico Drockmar ha amenazado con sumir al mundo en la obscuridad total utilizando el Black Orb. Sólo tú cuentas con el suficiente coraje y valor para impedírselo, pero primero deberás avanzar a través de 50 pisos para llegar a la punta de la torre donde él vive.



El campeón de los pesos completos ha sido secuestrado por extrate-rrestres para ver si es cierto que "es el mejor peleador del universo" y así enfrentarse a boxeadores de todas las galaxias de la Confederación Solar de Boxeo. Un juego tipo Punch Out para aficionados a las emociones fuertes.

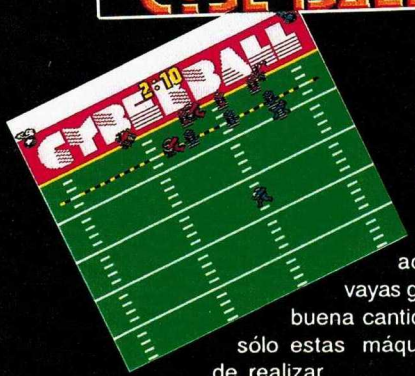


C. ITOH

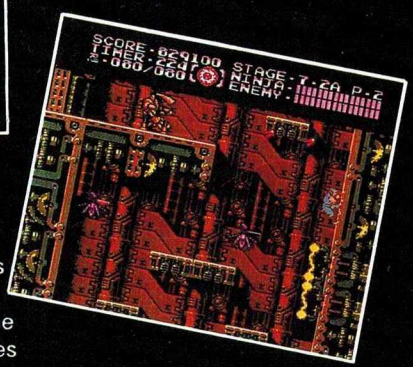
Distribuidor exclusivo de Nintendo para la República Mexicana

Nintendo

Una muy buena adaptación de la versión del NES al Súper NES, donde debes hacer que todos los ratones que han invadido la casa de diversiones de Krusty sean llevados a las trampas que son operadas por los Simpsons.



Un juego de football americano con la diferencia de que aquí los jugadores son poderosos robots a los cuales les podrás comprar aditamentos según vayas ganando. Incluye una buena cantidad de jugadas que sólo estas máquinas son capaces de realizar.



Ninja Gaiden III es un increíble juego de acción en el que debes ayudar a Ryu Hayabusa a descubrir al asesino de su novia Irene Lew. Sin duda tiene de los mejores gráficos y sonidos que se han visto en Nintendo, eso sin contar la acción sin descanso.

Master Higgins debe avanzar a través de 8 islas llenas de peligros y enemigos.

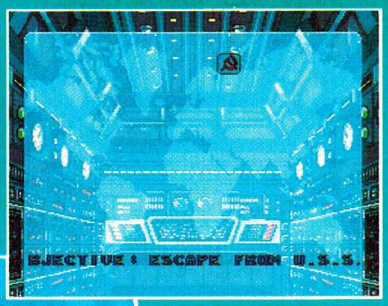
En esta segunda parte vuelven los ya clásicos movimientos y armas, además de que el grado de diversión ha sido aumentado... al igual que el reto.

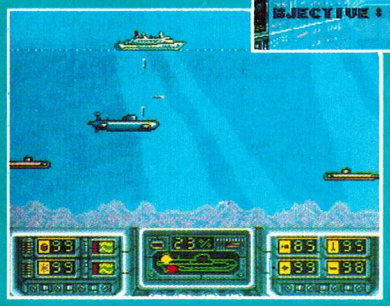
La Organización Cobra ha empezado a mandar soldados para provocar conflictos internacionales; es tiempo de que G.I. Joe desarrolle un rápido ataque en su base "Atlantis", en una isla en medio del mar, para detener los planes de esta funesta organización.

ESTE MES

HUNT FOR THE RED OCTOBER (SNES)

El capitán Marko Ramius ha vuelto comandando el submarino nuclear más

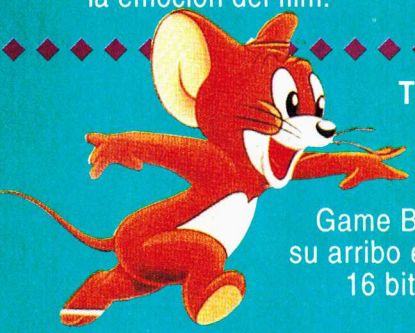




poderoso "Red October" . Su misión es la de cumplir con los objetivos fijados y regresar sano y salvo a su lugar de origen.

LETHAL WEAPON 3 (NES)

Una estupenda adaptación de la película al videojuego. Ocean ha mantenido toda la acción y la emoción del film.



TOM & JERRY (SNES)

Después de compartir las aventuras de este dúo en el NES y el Game Boy, Tom y Jerry hacen su arribo este mes al formato de 16 bits. Un juego que debes conocer.

GOAL! 2 (NES)

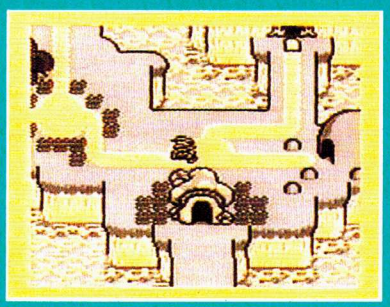
Nuevamente el deporte de las patadas hace su arribo al NES con la secuela de este popular juego. Ahora la perspectiva de la cancha ha cambiado y la acción subió de tono. Para 1 ó 2 jugadores.

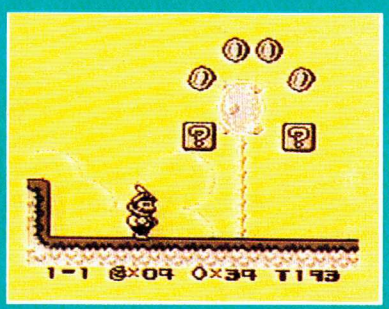
GUN FORCE (SNES)

Prepárate para invadir, tú solo o con la ayuda de un amigo, una isla controlada por terroristas. Un juego con increíble acción, gráficos y efectos de sonido; otro gran acierto de Irem.

SUPER MARIO LAND 2 (GB)

¡Al fin! Una de las secuelas más esperadas para el Game Boy hace su arribo este mes: Super Mario Land 2.





Este es el juego de más memoria para Game Boy (4 megas), con lo cual te puedes dar cuenta del gran reto que te espera. Sin duda es de lo mejor para este mes.

TERMINATOR 2 (SNES)

El futuro está en tus manos, debes controlar a un poderoso T-800 para proteger al futuro líder de la resistencia; John Connors, de un modelo de Terminator más avanzado, el T-1000.

SUPER MARIO

Para esos jugadores que gustan de competir en carreras de autos ha llegado Super Mario Kart.

Tal vez al momento de verlo te recuerde a F-Zero, y pienses en no conocerlo más creyendo que es lo mismo, pero no, este juego está completamente mejorado.

Para empezar, esta vez dos jugadores podrán concursar al mismo tiempo en una carrera, ya que la pantalla se dividirá y cada jugador podrá ir checando su posición y contrincantes, independientemente del jugador. Compite en 20 diferentes pistas, divididas en 4 categorías y 2 grados de dificultad.

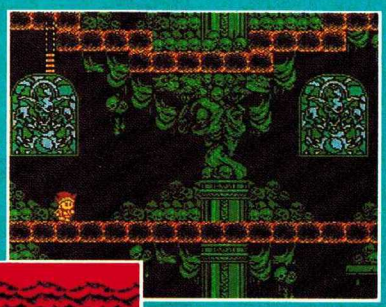
LLEGALE A:

TERMINATOR 2 (GB)

Las computadoras han mandado un poderoso terminator experimental para acabar con John Connors, pero los rebeldes secuestran un T-800 y lo mandan a luchar contra el T-1000. Asume el rol del T-800 y trata de salvar a John del peligro que le acecha.

LITTLE SAMSOM (NES)

El diabólico hechicero Ta- Keed ha invadido el pacífico reino de Belland, sembrando el caos.

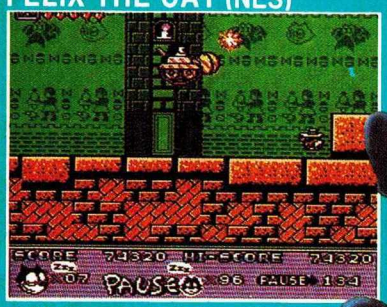


Sólo Little Samson y sus amigos tienen el suficiente poder y habilidad para enfrentarse a tan terrible enemigo.

HOME ALONE 2 (SNES)

Una vez más vuelve el pequeño Kevin, pero también vuelven Harry y Marv, "los ladrones mojados", sólo que esta vez serán las calles de Nueva York donde se enfrentarán. ¿Podrá Kevin salir triunfador de nueva cuenta?

FELIX THE CAT (NES)



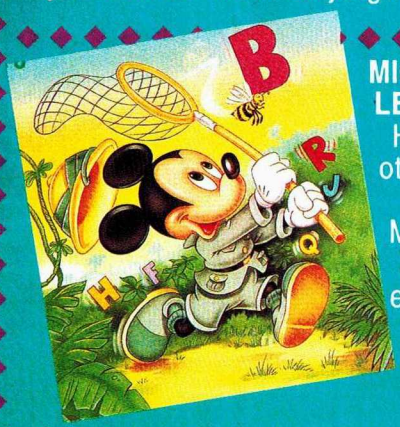
Felix y su maleta mágica deben rescatar a Kitty de manos del diabólico profesor. con más de 18 escenas y buen grado de diversión, será seguramente de tus favoritos.

LETHAL WEAPON 3 (SNES)

Para no fallar a la costumbre, Ocean presenta este mes Lethal Weapon 3, para NES y SNES. Ambas versiones contienen el mismo grado de diversión y emoción.

THE FLINTSTONES (GB)

Debido al gran éxito que tuvo la primera parte de la serie en NES, la gente de Taito nos prepara otro juego protagonizado por nuestro prehistórico amigo. El mismo modo de juego garantiza diversión.



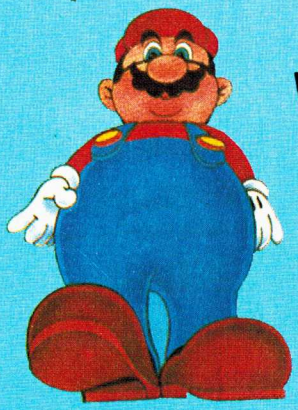
MICKEY'S SAFARI IN LETTER LAND (NES)

Hi-Tech nos presenta otro juego de su serie educativa. Ayuda a Mickey a capturar las letras y acomodarlas en orden para formar palabras. Ideal para niños que están estudiando inglés

KART (SNES)

Además de esto podrás intentar hacer las vueltas más rápidas en la opción de Time Trial, ya sea tú solo o contra un compañero, y todos los récords que hagas se quedarán grabados en la memoria de este cartucho con batería, y así presumirás a tus cuates tus vueltas, aparte de enviarlos al Salón de la Fama de Club Nintendo.
Cuando 2 jugadores realmente gustan de competir pueden entrar al "Battle Mode", donde ambos deberán ponchar 3 globos del contrincante usando las clásicas armas de los juegos de la serie de los Marios.
Este mes llégale a Mario Kart y comprobarás que es un juego muy completo y, sobre todo, divertido.

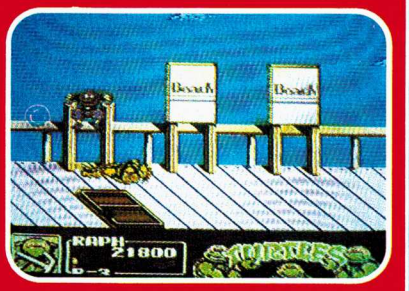
C. ITOH & CO DE MEXICO



Los GRANDES de Nintendo®

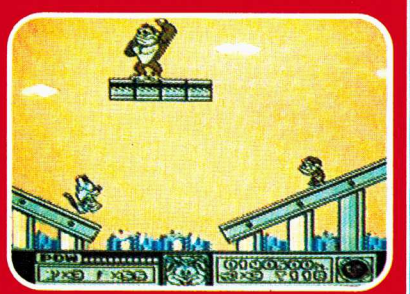
RECOMENDADOS POR C. ITOH

FAVORITOS



1.-T.M.N.T. III

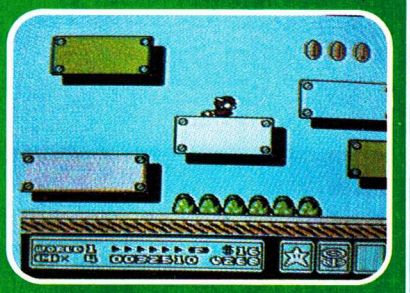
2.-MEGA MAN 4



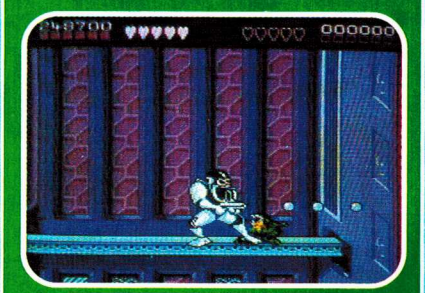
3.-TINY TOON ADVENTURES

4.-THE JETSONS
5.-DARKWING DUCK
6.-GOAL! 2
7.-BATMAN RETURN OF THE JOKER
8.-YOSHI
9.-BART VS. THE WORLD
10.-NINJA GAIDEN III

CLASICOS



1.-SUPER MARIO BROS. 3



2.-BATTLETOADS

3.-THE FLINTSTONES

4.-SUPER MARIO BROS. 2
5.-RESCUE RANGERS
6.-BUGS BUNNY BIRTHDAY B.
7.-PUNCH OUT!!
8.-BATMAN
9.-GOAL!
10.-MEGA MAN 3

SUPER NES

1.-STREET FIGHTER II

2.-T. M. N. T. IV

3.-SUPER MARIO KART

4.-MARIO PAINT
5.-BART´S NIGHTMARE
6.-CONTRA III
7.-ZELDA -A LINK TO THE PAST-
8.-SUPER ADVENTURE ISLAND
9.-SUPER CASTLEVANIA IV
10.-BATTLE CLASH

La bola de cristal

Este mes la Bola de Cristal estuvo muy activa, veamos lo que se proyectó en ella.

SUPER VALIS IV

Atlus, junto con Renovation, se preparan a lanzar al mercado Super Valis IV (un juego programado por una compañía japonesa llamada Telenet).

Super Valis IV trata acerca de un planeta llamado Giya, que ha sido sometido por el emperador Gallagher, quien buscando expandir sus dominios ataca Vecanty y manda ejecutar a la reina Valna, quedando así Yuko (la antigua guerrera Valis) como reina. Todos creían el reino perdido cuando Lena Brande, una joven rebelde, se ofrece para convertirse en la nueva guerrera Valis.

Super Valis IV es un juego de acción "de lado" que se desarrolla a lo largo de 7 escenas; en cada una encontrarás magias y objetos que te ayudarán.

La acción aquí es tipo "Ninja Gaiden III", aunque con sus respectivas diferencias; la música y los gráficos son buenos, así como la acción. Un juego digno de esperarse, conocerse y ¡por supuesto! jugarse.

KONAMI: Más para NES

Dentro de poco veremos 2 excelentes títulos de Konami para el NES.

Batman Returns: Ciudad Gótica necesita otra vez los servicios del caballero de la noche: Batman.

Después de haber derrotado al Jocker, ahora el encapuchado debe enfrentarse a otro de sus más peligrosos enemigos: El Pingüino.

Konami promete que este juego será un hitazo, ya que ha puesto a un gran equipo de creativos y diseñadores gráficos a trabajar en este juego.

TINY TOON ADVENTURES 2

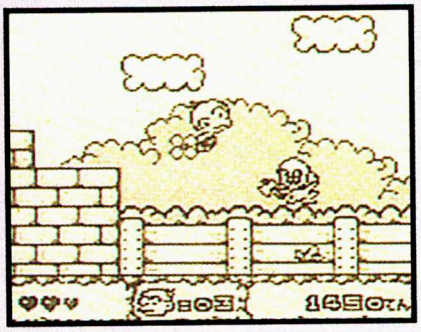
Creemos que la primera parte de este juego es uno de los más conocidos y mejores en lo que a gráficos y movilidad se refiere; pues bien, Tiny Toon Adventure 2 viene con todos estos aspectos mejorados, pues en vez de ser 3 personajes a escoger serán 5, todos con distintas habilidades y movimientos. En esta ocasión nuestros amigos se han perdido en un parque de diversiones de Locolandia y deben encontrar el camino de regreso a casa a lo largo de 6 escenas donde, a pesar de estar lejos de la ciudad, no quiere decir que sus más acérrimos enemigos no estén cerca.

BONK'S ADVENTURE (GB)

Hudson Soft está trabajando en la introducción a Nintendo de un famoso héroe, oficial de otra compañía de juegos de 16 bits; aunque todo esto quedaría "en familia", ya que Hudson Soft es la compañía que más juegos produce para este sistema con un promedio de 80 a 90% de los juegos que son hechos al año en Japón.

Bonk es un pequeño cavernícola de quien realmente podemos decir que es un "cabeza dura",

ya que no habiendo otro tipo de armas en la era prehistórica debe usar su cabeza para atacar a sus enemigos, y sí que ha vencido dinosaurios de gran tamaño.
La introducción de este personaje nos da gusto a los jugadores de Nintendo, aunque también nos parece extraño, ¡imagínate! ¿qué pensarías si vieras Super Mario Bros. 4 o Super Mario World en algún otro sistema de 16 bits que no sea el SNES?



BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

Malas noticias.
Si tú eres un fan de Batman: Return of the Joker y estabas esperando la adaptación de este juego para SNES, ésta es una mala noticia; Sunsoft está considerando muy seriamente el cancelar este proyecto en sus planes futuros.
Nuestros contactos en Sunsoft nos informaron que es muy probable que este juego no salga (aunque todavía quedan posibilidades).

¡MAS PARA EL MOUSE!

Estamos seguros que todos aquellos que son propietarios del Mario Paint y Mouse, no han extrañado que haya más cartuchos en los que se pueda usar el Mouse, ya que Mario Paint es un cartucho que llena todas las "necesidades" de uso de esta herramienta del SNES.
Pero para aprovechar aún más el uso del Mouse, algunas compañías han decidido poner opción de uso del Mouse en sus juegos. Un claro ejemplo de esto es el juego Populous II, que al parecer va a salir bajo producción de Electronics Arts, Imagineer y Bullfrog.

Al igual que en la primera parte, aquí también deberás crear tierras para que todos los habitantes vivan en paz, pero esta vez debes luchar contra dioses que causarán todo tipo de daño mediante fenómenos naturales que tú debes combatir.
Se tiene pensado en utilizar 10 megas de memoria para este juego. Deberás estar pendiente pues seguiremos informando si ocurren cambios.
También se rumora que otro título que puede emplear el Mouse es "Sim Ant" de Maxis (los creadores de Sim City y Sim Earth), donde debes organizar una colonia de hormigas para que vivan en armonía.
Como te podrás dar cuenta, los juegos R.P.G. y los de estrategia serán de los más beneficiados con el Mouse, pero no te desanimes si a ti no te gustan este tipo de juegos, ya sabes que hay gente creativa en todas la compañías de videojuegos.

NOTICIAS DE JAPON

Quizá para muchos no sea novedad el saber qué tipo de juegos son los que más les gustan a los japoneses, pero si tú no lo sabes déjanos decirte que los juegos R.P.G. siempre han sido los favoritos de los videojugadores de ese país, tanto así que el juego que desbancó a Street Fighter II del primer sitio de popularidad en esa lejana nación fue un R.P.G. ¡¡de fútbol!! de la compañía Tecmo, y esto ocurrió a sólo 2 meses de que Street Fighter II llegara al primer lugar. (y decimos "sólo 2 meses" porque tú coincidirás con nosotros que Street Fighter II es un juego que estará en el gusto del público americano por mucho tiempo).

Este es el juego que desbancó a Street Fighter II del gusto del público japonés, si llega a América seguramente se conocerá como "Tecmo Cup Soccer III".

Probablemente a muchos les parezca ridículo que este juego R.P.G. (y de fútbol), así como otros, tengan más aficionados que algunos tipos de juegos que aquí son muy gustados como Contra III: The Alien Wars (Contra Spirits en Japón) que casi pasó desapercibido y aquí es un hitazo.

Dragon Quest V: Sólo Street Fighter II fue más esperado en lo que va de 1992.

¡FLASH DE ULTIMA HORA!

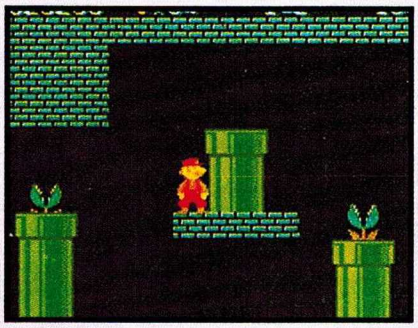
Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo Co. Ltd., realizó 2 importantes anuncios en el Shoshinkai Software Show en Tokio, Japón.

El primero es el del lanzamiento del chip "Super effects" o "Super FX chip", un chip creado con la tecnología RISC, que hace posible la creación de efectos reales en 3D, como textura de los mapas, volumen de gráficos, con lo cual ya no parecerán simples dibujos. Gracias a que este chip es un poderoso Co-procesador matemático podrás dar volumen a los gráficos ¡imagínate! si es sorprendente lo que ahora hace el SNES, cuando salga este chip no creerás lo que verás.

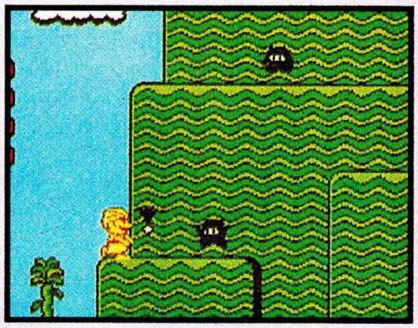
El segundo anuncio es acerca de CD de SNES, al que se ha decidido acoplar un poderoso procesador multifunciones de 32 bits, dando así un gran paso adelante en lo que a tecnología en videojuegos se refiere y superando de paso a los demás CD para videojuegos del mercado. Ahora imagina los dos procesadores trabajando al mismo tiempo (SNES=16 bits + SNES CD 36 bits). No cabe duda que hablando en presente y a futuro, Nintendo siempre es lo mejor. En el pròximo número te daremos más información sobre estas interesantes noticias.

"SUPER MARIO BROS. U.S.A."

En Japón esta a punto de salir la versión que nosotros conocemos como Super Mario Bros. 2; esto es porque en Japón la historia de Super Mario Bros. es diferente. Originalmente el juego que nosotros conocemos como Mario Bros. 2, allá es llamado Doki Doki Panic, sólo fueron agregados los personajes de Mario Bros. y... listo, super Mario Bros. 2 al instante.



Este es el "verdadero Super Mario Bros. 2 en Japón, una versión parecida a la primera pero más difícil.



Doki Doki Panic es un juego donde el héroe es un pequeño árabe que lucha por rescatar a los habitantes de su pueblo que han sido secuestrados. Tal vez parezca igual que Mario 2, pero la incursión de los 4 personajes cambió todo el chiste del juego.

LOS GRANDES de GAME BOY

1.-SUPERMARIOLAND II

Este nuevo juego se ha apoderado rápido del primer lugar. No cabe duda de su calidad en gráficos y sonidos.

2.-KIRBY´S DREAMLAND

Kirbys se mantiene dentro de la lista de popularidad por una razón: es divertido y emocionante.

3.-SUPERMARIOLAND

Después de casi un año de permanencia en el gusto de los videoju-gadores, este juego cede terreno, pero no desaparece.

4.-THE JETSONS

5.-T.M.N.T. II

6.-BART´S ESCAPE FROM CAMP DEADLY

7.-TINY TOON

8.-MEGA MAN II

9.-BATMAN RETURN OF THE JOKER

10.-YOSHI

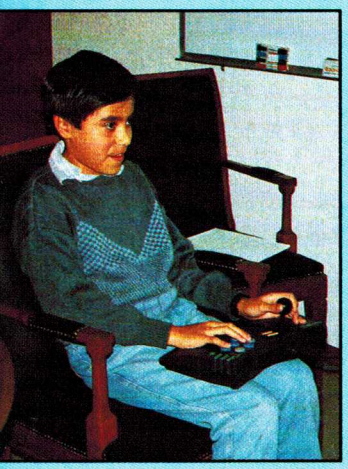
EL CONTROL DE LOS LECTORES

Sin duda Street Fighter II es el fenómeno de los videojuegos, todo mundo quiere saber algo o decir algo sobre este increíble juego. Por eso esta vez elegimos 8 cartas de nuestros lectores para invitarlos a que nos platicaran sus puntos de vista sobre la revista y también sobre el juego más importante en la actualidad: Street Fighter II, así como su opinión sobre el Capcom Power Stick Fighter (CPS Fighter).

Los asistentes fueron: Emilio R. López, Ildefonso Ortega, Moisés Urenda Lizárraga, Paul Jurado, David Emiliano Jiménez, Abel Béjar Domínguez, Francisco Villegas y Pablo Boy Sánchez.

Las opiniones sobre Club Nintendo las analizamos y aplicamos cuando es posible, pero como ya hemos hablado de ellas en números anteriores, vayamos directo al punto.

Después de probar el CPS Fighter ¿Qué opinas de este control?



Todos coincidieron en que está muy bueno y que era necesario un control así para jugar Street Fighter II como se debe. Hubo quien opinó que los botones estaban muy separados entre sí, pero la mayoría no estuvo de acuerdo con esta opinión.

Aunque el control se siente que "sí responde", opinaron que es necesario acostumbrarse un poco más a él para tener mejor control sobre los personajes. Club Nintendo, respondiendo a la pregunta de Moisés, les comentó que en el duelo Pambid-Axy la primera de las 3 peleas la ganó Pambid y las 2 siguientes Axy, quien nunca había jugado con el CPS Fighter. A lo mejor Pambid le dio chance porque él ya estaba muy acostumbrado al control pero de todos modos se dio una excelente exhibición.

También 3 de los lectores sintieron muy ligera la palanca y les daba miedo dañarla (ellos son muy jugadores de Arcadia), aunque nosotros les comentamos que después de probar el control hemos comprobado su solidez y resistencia.

La segunda pregunta:
¿Cuál es tu personaje favorito?

BLANKA con sólo un voto porque saca estrellas rápido.

ZANGIEF tiene un punch fuerte.

RYU y KEN simplemente porque caen bien y están acostumbrados a pelear con ellos.

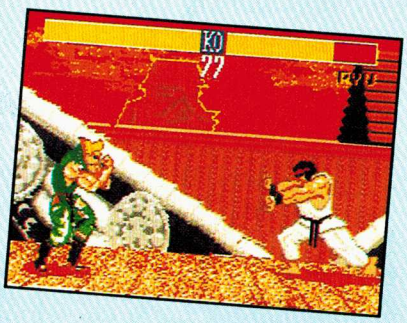
GUILE sin duda fue el preferido entre los 8 por su variedad de movimientos, tiene distintos poderes, es el más completo y muy rápido.

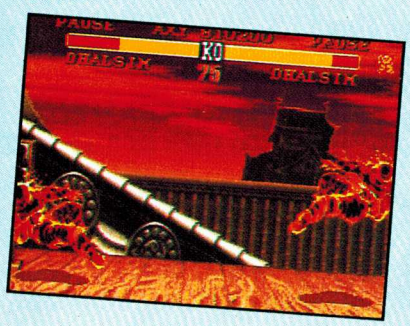
Ante las preguntas sobre trucos de apagar la máquina, la estatua, si sale Sheng Long (ver Dr. Mario), si se pueden escoger los 4 últimos jefes y cosas como éstas, muy conocidas en Arcadias, Club Nintendo les comentó que recibimos muchas cartas en las que nos juran que sí salen porque "a un amigo sí le salió" o "un cuate si lo vió".

Nada de esto ha podido ser comprobado en el Super NES, así que si no lo vemos, no lo creemos. Finalmente y sobre este punto nuestros invitados comentaron que los lectores no deben mandar secretos, claves o estrategias si no los comprobaron por sí mismos (aunque lo hayan leído por ahí o alguien se los haya comentado). Para Club Nintendo son más valiosos los descubrimientos de los lectores que reproducir lo que alguien más ya ha dicho.

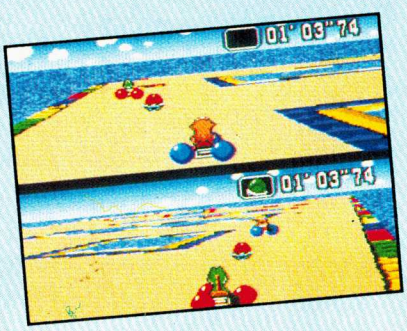
Hasta la próxima.

RESET





En nuestro próximo número la esperada primera parte del Curso Nintensivo de The Legend of Zelda "A Link to the past". Cómo dibujar a Guile en Mario Paint. Consejos y estrategias para correr en Super Mario Kart... y en Street Fighter II: Dhalsim; Curso Nintensivo de River City RANSOM y muchas respuestas a Maniac Mansion.



MUNDO 21

ACÉRQUESE MÁS AL MUNDO DEL MAÑANA...

leyendo MUNDO 21,
la única revista que tiene visión de futuro.
Descubrimientos científicos...
Avances tecnológicos...
Perspectivas futuras de la ecología,
la fauna y la flora mundial...
Genética... Computación... Arqueología...
Y mucho más.

¡Ahora en su nuevo tamaño!
¡COMPRELA YA!

MUNDO 21

EL MUNDO DEL MAÑANA YA ESTA AQUI

POR PRIMERA VEZ, A TODO

COLOR

ALMANAQUE MUNDIAL®

EDICIÓN A TODO COLOR

1995

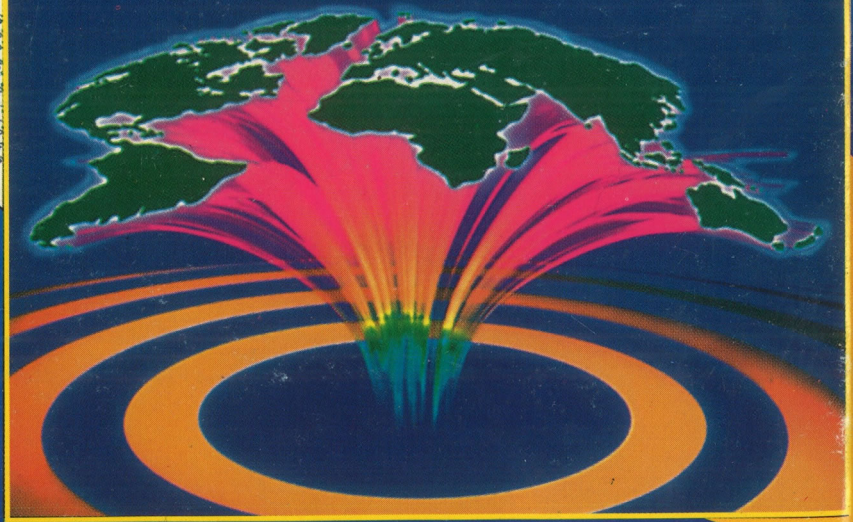
LAS GRANDES PROFECÍAS

LOS FENÓMENOS PARANORMALES

LA COPA MUNDIAL 1994 EN CIFRAS

EL MISTERIO DE LAS APARICIONES

LOS DESASTRES DEL SIGLO



41 años de publicación sin interrupción!

ALMANAQUE MUNDIAL 1995

Porque siempre es útil tenerlo cerca